DANTE KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

tos 2015/08 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 94 • ISSN: 1307-8933

STAR WARS BATTLEFRONT

GALAKSİNİN BÜYÜK SAVAŞI İÇİN GERİ SAYIYORUZ

İNCELEMELER

ROCKET LEAGUE • INVISIBLE INC. • THE VANISHING OF ETHAN CARTER (PS4) • HER STORY • THE MAGIC CIRCLE • GOD OF WAR III (PS4) • THE AMBER THRONE • ANNA'S QUEST

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)



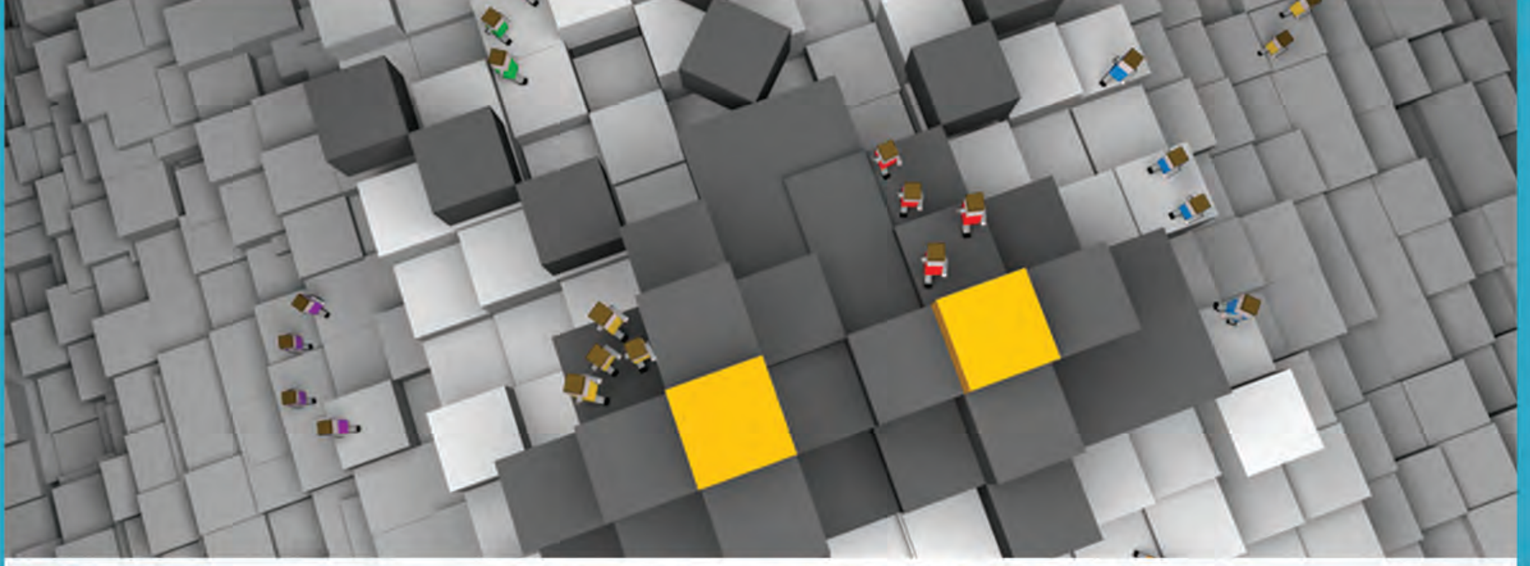


Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Türkiye'nin İlk Oyun Tasarımı Yüksek Lisans Programı

MASTER BUG İKİNCİ YILINA GİRİYOR!

2015-2016 Güz Dönemi Burs Başvurularımız Başladı!





BAU Sizi Oyuna Davet Ediyor!

Oyun tasarlamak ve geliştirmek isteyen girişimciler için bir buluşma noktası haline gelen BUG Oyun Laboratuvarı, Master BUG öğrencilerine akademik ve sektörel anlamda oyun dünyasının mutfağına girme fırsatı sunuyor. Tasarım derslerinin dışında Oyun Çalışmaları, Oyun Prodüksiyonu, Oyun Sanatı, Oyun Ekonomisi ve Oyunlaştırma gibi modüller ile disiplinlerarası bir yapıya sahip olan program, aynı zamanda öğrencilerini global bir iletişim ve iş ağıyla buluşturuyor.

Siz de oyun alanında uzmanlaşmak istiyorsanız Master BUG ile kendi gerçekliğinizi yaratın.





Bahçeşehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

• buglab@bahcesehir.edu.tr • bug@bahcesehir.edu.tr
• www.bahcesehir.edu.tr • yukseklisans@bahcesehir.edu.tr

/bahcesehirsbe /buggamelab
/bahcesehirsbe /buggamelab





A Member of BAU GLOBAL


SYF.
28

İÇİNDEKİLER



DOSYA

36 BİZ BUNLARI OYNUYORUZ!

Yaz sıcaklarını boş verin, kimi oyunlar en cümbüşlü zamanlarda bile vaktinizi hak etmesini bilir. Eskimeyenler buyrun, sahne sizin!

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



67 JOURNEY

Bu naif ve mükemmel maceraya bir de PS4'te çıkmaya hazır mısınız?



52 ROCKET LEAGUE

Arabayla futbol olur mu? Ne saçma şey o! Ama çok da keyifli! Ya bağımlısı olduk biz oyunun! İMDAT!!!

48 GOD OF WAR III REMASTERED

Açıklanışı bir bayram havası estirmişti, detayları ise bildiğiniz baş döndürdü.





KAPAK

28 STAR WARS BATTLEFRONT

Galaksi savaşın aleviyle tekrar şekillenirken, siz evde oturup sadece seyretmeyeceksiniz, değil mi?

14 PORTAL ALLISON ROAD

P.T. iptal olduğunda üzülenler, PC'den yanık bakanlar... İlacınız olan oyun burada.

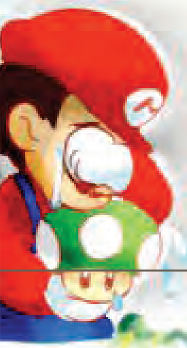


108 PIXEL DOSYA YENİDEN YAPIMLAR

Yeniden yapımlar sadece popüler oyunları vurmuyor. Adını duymadığınız nice güzellik gelip geçiyor.

22 OYUN KAHRAMANLARI SATORU IWATA

Hayallerimizi gülücüğe dönüştürüp uğruna harikalar yaratan ustayı anıyoruz.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

DAHA SERİN BİR OYUNGEZER

E3 ve Gamescom'un sadece iki ay arayla gerçekleşmesi son yıllarda eskisine nazaran daha fazla gözüme batmaya başladı. Çünkü eskiden pek çok açıdan birbirinden ayrılırdı bu iki fuar. E3'e oyunun yapımcısını görmek için giderdik, Gamescom'a ise oyunu oynamak için... E3 şovlarıyla coşturan bir eğlence programı tadındaydı, Gamescom güvenilir bir haber kanalı gibiydi. İki fuarın katılımcıları da (iki ayrı kıtadan bahsediyoruz sonuçta) çakışmazdı çok. Birine gidince diğerini de görmüş sayılmazdınız.

Hâlâ çeşitli açılardan ayrılmakla birlikte pek çok firma zahmet edip iki fuar için iki ayrı video hazırlamayı bile bırakmış durumda. Sanki sektörün ekonomik sınırları genişledikçe içindeki heyecan azalmak zorundaymış gibi hissettiren bir donuklukla gerçekleştirilen şovları izlemek zaten bir dert. Bir de bunu iki baskı halinde izlemek zorunda kalıyoruz. Hayır o bir şey değil, fuar fuar gezeceğiz derken oyun yayınlamayı da bırakıyorlar!

Her neyse, ofistekilerin yarısı Köln'e gitmek için bavul toplarken benim burada Gamescom'a burun kıvırmam da kişisel bir dram hikâyesi olarak kayıtlara geçsin. Konuyu kapatıp sizi "kısmen" yenilenmiş Oyungezer'in sayfalarına davet etmek istiyorum. "Daha serin bir dergi" çalışmalarımız önümüzdeki aylarda da sürecek...



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

BİR ÇANTA DOLUSU MEKTUP, BOL BUZ, BİR DİLİM DE LİMON!



Ayın Postacısı

C. Serpil Ulutürk

Klimayı yaşam destek ünitesi olarak kullandığımız günlerdeyiz. Hava sıcaklığı 83 derece civarında seyrediyor, daha doğrusu beynim çoktan haşlandığı için bu tür ince termometrik ölçümleri yapmaya çalışmak yerine direkt sallıyorum. Bu şartlar altında sorularınızı nasıl cevaplayacağım hiçbir fikrim yok, ayrıca bu şartlar altında yazdığınız mektupların neye benzediği konusunda da kaygılıyım. Neyse hadi başlayalım, buralar yansın, olaylar çığırından çıksın!



ESMİYOR!

YENİ NESİL, ESKİ KONSOL

Selamlar Oyungezer Ailesi,
Size ufak bir sorum olacak. Ben uzun süredir PC oyuncusuyum ve klavye-mouse ile oynamaktan sıkılmadım değil. Hazır PS3 de ucuzlamışken satın almayı düşünüyorum. Hem benim için yenilik olur hem de oynamayı çok istediğim fakat PS3'e özel olduğu için oynayamadığım (Last of Us, Metal Gear gibi) oyunları oynama fırsatım olur. Kısacası, PS3 şu anda alınmaya değer bir konsol mu? Teşekkürler.
-Furkan Gümüş

Sevgili Furkan (ve ailesi), sizi tebrik ediyorum. Bence son derece mantıklı ve tabii ekonomik olarak da avantajlı bir hareket olur bu. Böyle hararetle destekleme sebebimi de açıklayayım: Tüketmeye ayarlı hale geldiğimiz için artık kendi ihtiyaçlarımızın gerektirdiği ürüne para vermek gibi reflekslerimiz kalmadı. İşimizi görecek bir cihazın daha üst modeli varsa bir yerlerde, onu edinmek zorunda hissediyoruz. Elimizdeki eski modelle uzun süre idare etme konusunda fena değiliz gerçi ama en son ne zaman eski teknolojiye para veren birine rastladığımı hatırlamıyorum.

Halbuki ne güzel izah etmişsin işte… PS3'te hiç oynamadığın bir sürü oyun var, e bunların grafiklerine falan da düne kadar şahane demiyor muyduk, ne kadar eskimiş olabilir? PS4'te zaten milyon tane oyun da yok, alıyorsun ilgini çeken bir oyun gelene kadar aylarca köşede bekliyor… Saydığın oyunlar da (dahası da var tabii ki, God of War'udur, Uncharted'ıdır …) birer klasik. Sen hepsini oynayıp sıkılana kadar PS4 de ucuzlamış olur, onu alırsın. Yeter ki tüketme hırsına kapılma. Ama son bir şey diyeceğim; o Nokia 3210'u at gitsin artık, abartmanın lüzumu yok.

BU DERGİ KAÇ HARFLİ?

Selam OGZ,
Bu size ilk yazışım. Oyun oynayan bir kişiden çok oyun sever biriyim aslında. Daha doğrusu hayat buna zorluyor. 2010 yılında askerden gelip kendi başıma aldığım ortalama bir PC ile girdim bu aleme. Hiçbir zaman pro gamer olamadım. Hep amatör ruhlu, hep casual kaldım. Ama o andan itibaren oyun oynamak önceliğim olmaya

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











başladı ki ben gayet iyi bir okuyucu idim. Dergi olarak değil, daha çok roman okurdum. Koyu Stephen King hayranıyımdır. Öyle böyle değil hani. 29 yaşımdayım ve artık neredeyse hiç okuyamıyorum. İş ev eş üçgenindeki çok kısıtlı zamanlarımda oyun oynamaya çabalıyorum ve okuyamıyorum. Tam bu noktada siz benim kurtarıcım olarak geliyorsunuz.

Şunu da söylemeliyim ki bugüne kadar dört adet derginizi aldım. İlki Diablo 3 sayısıydı ki kapak beni benden almıştı. Şimdi mayıs, haziran ve temmuz sayıları. Mayıs sayısını aldığımda bir gerçeği fark ettim. Okumaya susamışım. Ve o sayıyı ilk harfinden son harfine kadar okudum. Hem bir okuyucu hem de bir oyunsever olarak bana bu fırsatı verdiğiniz için teşekkür etmek istiyorum. Umarım daha nice sayılarınızı ilk harfinden son harfine kadar okurum.

-Kerem Mert

30'lu yaşların ilk problemlerine hoş gelmişsin Mert. Her yaşın kendine göre güzelliği var derler ama 30'ların problemleri güzelliklerini biraz eziyor gibi geliyor bana ya. Bir yandan "hayata atılmak" diye tabir ettiğimiz ve aslında "toplumsal normlara uygun hale gelmek" anlamına gelen süreci yaşıyorsun, bir yandan kendini buna hazır hissetmediğin için nispeten daha az sorumluluk yüklendiğin eski hayatından kopamıyorsun. Ama bir yandan da çok hızlı karar vermen gerek; hayata atıldın atıldın yoksa adın çıkacak, bir baltaya sap olamamış diyecekler, serseri diyecekler. Olumlu yanlarından bakmayı başaramazsan tam bir cehennem dönemi yani. Ama bir spoiler vereyim; bu yılları iyi değerlendirirsen, 35 yaş civarındayken kimsenin karışmadığı, istediğin her şeyi (vaktin ve ekonomik gücün ölçüsünde) yeniden yapabilmeye başladığın bir döneme gireceksin. Haftada bir bile oynayacak olsan kendine bir oyun odası yapabileceksin mesela, kütüphaneni genişleteceksin, hayatını yoluna soktuğun için vakit bulmak da daha kolay olacak… Benim öyle oldu. Özellikle evi ofisin dibine taşıdığımızdan beri spor bile yapar hale geldim. Eskiden hayaldi.

Velhasıl, bu geçiş sürecinde derginin sana destek olmasına, okuma ihtiyacını karşılamasına çok sevindim. Bir Stephen King olamasak da biz de karalıyoruz işte bir şeyler *ehe*.

DİNOZORLAR KULÜBÜ

Selamlar!
30'ların ortalarına doğru son sürat yol alan dinozor bir oyuncuyum. Vakitsizlikten ötürü eskisi kadar oyun oynadığım söylenemez ama yine de oyun dergiciliğini ve eski dergicilik günlerinin bir benzerini bize yaşattığınız için Oyungezer'i zevkle takip ediyorum. Kıssadan hisse şöyle bir iki sorum olacak:

1. Oyun tanıtımlarıyla ilgili beni rahatsız eden bir durum var. Oyunların duyurulmasından itibaren çıkan sayısız videoyu, görseli, açıklamaları (hep söylenen "daha önce hiç görülmemiş bir oynanış olacak" geyiği) bir tek ben mi abartı buluyorum? Tabii burada hedefim oyunu olduğundan çok daha fazla gösteren tanıtımlar ve bu şekilde beklentiyi arttıran firmalar. Tamam oyun piyasasının geldiği noktayı inkâr etmek elde değil ama izlerken hep "nasılsa oyun böyle olmayacak" diyorum. Siz ne düşünüyorsunuz? (Bilmiyorum bir tek ben mi böyleyim.)

2. Serbest yazar politikanız nedir?

3. Türkiye'deki dergicilik bu sayfalarda ara ara konuşuluyor, peki dünya genelinde durum nedir? Gelişen internet medyası yurtdışındaki oyun dergiciliğini nasıl etkiledi?

4. Son olarak EA gibi küçük firmaları yutan büyük firmaların oyun piyasasına etkisi nedir? Sizin düşünceniz nedir? Bağımsız oyun yapımcılığını olumsuz mu etkiliyor?

Gördüğünüz gibi ne kadar dinozor oyuncu olsam da her daim sorulacak soru oluyor :) Kendinize iyi bakın, siz nice sayılara, ben de nice okumalara.

-Volkan Levent Soylu

Yine de her yoruma inat bizler bu şekilde yaşlanıp gitmeyi başaracağız...



"ÖLMEDEN ÖNCEKİ SON SÖZLER LİSTESİNE TAZE BİR SOLUK GETİRMİŞ OLABİLİRİM ŞU AN"

Ooo, hoş geldin Volkan, biz de tam Mert'le 30'lu yaşları konuşuyorduk. Sizler gibi orta yaş adayı okurlarımız için bir rehber mi hazırlasam ne yapsam? Ama konu dağılmasın, şu yan tarafa bir bakın isterseniz… Ben de sorulara geçeyim:

1. Yalnız değilsin. Hepimiz sessiz ve derinden giden, düne kadar kimsenin haberi yokken çıktığında herkesi büyüleyen oyunlara bayılıyoruz. Büyük yapımcıların iddialı cümlelerine ise ta Daikatana'dan beri (diğer bir deyişle ezelden beri) şüpheyle yaklaşıyoruz. İyi çıkacağına inandığımız oyunların bile gereksiz cilalanmış tanıtım materyallerini görünce homurdanmaya başlıyoruz. Bunu oyunu yapanlar da, pazarlamasından sorumlu olanlar da gayet iyi biliyor üstelik.





30'LARINDA OYUNCU OLMA REHBERİ

30'lara hoş geldin sevgili oyuncu. Seni zorlu ve bir o kadar da sıkıcı dertler bekliyor. Fakat bugüne iyi hazırlandıysan, 20'lerini boş geçirmediysen, özellikle Strateji ve Simülasyon derslerini iyi takip ettiysen, kendine sağlam bir Oyungezer arşivi topladıysan korkacak bir şey yok.

1. SIMS YAŞAM BİÇİMİ
İki şey çok önemli: Karnını tok, sırtını pek tutacak bir iş ve seni depresyondan uzak tutacak iyi bir ilişki. Üstüne istediğini inşa edebilirsin.



2. BOŞ ZAMAN YARATMAK
Oyun oynamaya devam etmek için, zaman yönetimi önemli. Örneğin bir haftalık resmi tatiller güzel bir zaman kaynağı gibi geliyor ama hayır, o vakitleri ailene ve ilişkine ayırman gerek. Senin stratejin yıllık izninle beklediğin oyunun tarihini çakıştırmak olmalı. Hangi oyun ne zaman çıkıyor, sen ne zaman izin kullanabiliyorsun, ince ince hesapla.

3. OYUNCU ARKADAŞLARA TAKILMAK
Çıkan her güzel oyunu oynamak gibi bir şansın olamaz, o eskidendi. Ama telafisi kolay. Misal, Witcher 3'e başlamaya korkuyorsan hafızanı yokla, eski FRP günlerinden kimi arayabilirsin? Hem eski günleri yad edersiniz, hem açar Witcher gösterir, başlasan da hiç ulaşamayacağın Novigrad görevlerinden birini yapar senin için.

4. HAFIZAYI CANLI TUTMAK
Sohbetten uzak kalmamlısın. Tamam, Hotline Miami'yi oynamasan da "eskiden Worms vardı, ne oynardık…" diye konuya alakasızca girebilirsin. Ha, alakalı olsun diyorsan, Oyungezer'i takibe devam!

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

BİRİ BANA MI SESLENDİ?



Burası Çukurca, Hakkari. Karşıdaki de Haskel (Sabır) Dağı. Dağın eteğinde hekimlik yapan ve bu güzel fotoğrafı çekip paylaşansa okurumuz @Mayistos. O güzelim dağların havası hep mis olsun dileklerimizle, teşekkür ediyoruz.

> “TÜKETMEYE AYARLI HALE GELDİĞİMİZ İÇİN ARTIK KENDİ İHTİYAÇLARIMIZIN GEREKTİRDİĞİ ÜRÜNE PARA VERMEK GİBİ REFLEKSLERİMİZ KALMADI”

Fakat herkesin bildiği bir şey daha var; bir şeylerin başına “en”, “ilk”, “görülmemiş” ve benzeri sözcükler eklemek, iki günde bir video yayınlayıp kendini hatırlatmak daima satış rakamlarına olumlu yansır. Oyunun kötü çıkması bile engel olamaz daha çok satmasına. Klasik bir “Hepimiz nefret ediyoruz, e o zaman kim alıyor bunları” durumu yani. Derin pazarlama…

2. Öncelikle, pek sık serbest yazar alamıyoruz, çünkü hem halihazırda yeterince kalabalığız hem de her yeni yazarın alışma süreci ekstradan zaman ve emek istiyor. Uzun süre bizimle olamayacak gibi görünen serbest yazarları hiç almamayı tercih ediyoruz mesela bu yüzden. Çok belirgin kriterlerimiz yok, daha çok yazar adayının yaratıcılığına bağlı bir süreç bu. O yüzden belli bir formülden ya da politikadan bahsedemeyeceğim. Özetlersem, evet, yeni yazar arayışında olduğumuzu duyurduğumuz zamanlar haricinde başvuruları değerlendirmemiz pek mümkün olmuyor. Ama aklımda bir başka model var bir süredir, o da misafir yazarlık.

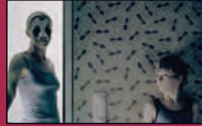
3. Türkiye'de dergicilikten bahsederken sadece internetin dergi satış rakamları üzerindeki baskısını değil, aynı zamanda dağıtımın tekelleşmesini, baskı maliyetlerini, kağıdın ithal olmasını ve dolayısıyla Euro'nun gidişatını, hatta tıkır tıkır işleyen bir kargo sisteminin bile olmamasını da işin içine kattığımız için gerçekten vahim bir görüntü çıkıyor ortaya. Dünya genelindeyse kan kaybı daha idare edilebilir seviyede. Zira üretim-dağıtım-abone-kur-reklâm diye kafayı sıyırmanız gerekmiyor. Tek sorun, internetin bazı alışkanlıkları kalıcı olarak değiştirmesi. Yani dergiler yeni nesle alıştığı hızda içerik sunamıyor. Ama sorunlar sınırlı olunca çözümler konusunda da eliniz daha rahat oluyor tabii… Örneğin geçtiğimiz ay, İngiltere'nin meşhur müzik dergisi NME, tamamen ücretsiz dağıtıma geçmeye karar verdi. Haftalık olarak yayınlanan dergi, baskı adedini yükselterek sadece reklam gelirleriyle yaşamaya devam edecek. Düşünsene, ben bu fikirle ortaya çıksam, Oyungezer'i hadi biraz da bedava dağıtalım, bu arada da artık 100 bin basıyoruz desem? Ölmeden Önceki Son Sözler listesine taze bir soluk getirmiş olurum sanıyorum.

4. Bağımsız oyun yapımcılarının nefes alabileceği, sesini duyurabileceği platform sayısı eskisine göre çok daha fazla. Türü, grafik kalitesi, proje büyüklüğü ne olursa olsun elinizde parlak bir oyun varsa Steam'den Kickstarter'a, Indie Bundle kampanyalarından PlayStation Store'a kadar bir sürü noktadan tüm dünyaya virüs gibi yayılabilirsiniz. Bu durum çöp oyunların sayısını da artırıyor tabii ki ama bağımsızların çıtası da giderek yükseliyor. Böyle bakınca, asıl zor durumda olanlar bence büyük dağıtıcılar. Dev bütçelerle çalışmaktan başka çaresi olmayan EA gibi firmaların, satışı kötü giden her oyunu, tabutlarına çakılan bir çivi gibi.

Sorular ve yorumlar için teşekkürler Volkan. Nice mektuplara!



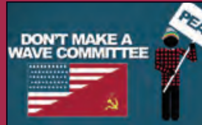
Videolarda Bu Ay



» Goodnight Mommy: Tam bir “nalet olsun senin gibi anaya!” fragmanı Avusturya'dan.
tinyurl.com/ogz94-gmom



» The Muppets: Hiç eskimemeyi nasıl başarıyor bilmiyorum. Yeni seriyi izlemeye hazırım!
tinyurl.com/ogz94-muppets



» Greenpeace: Ne kadar debelensek de bizim bir çıkış umudumuz olmayacak gibi.
tinyurl.com/ogz94-gp

MİSAFİR YAZAR OLUN!

Serbest yazarlık için şu anda yerimiz yok fakat misafir yazarlara kapımız açık! Oyun dünyasıyla ilgili belirli bir konuda kendinizi uzman hissediyorsanız, bu konuyu Oyungezer'de yazsanız şahane olacağını düşünüyorsanız ve tabii sadece bu konu özelinde değil Türkçede de yetkin hissediyorsanız gelin, bize misafir yazar olun. Başlangıç için tek yapmanız gereken, serpil@oyungezer.com.tr adresine bir mail atıp benimle iletişime geçmek. Gerisini birlikte çözeriz.

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











“ÇOK BELİRGİN KRİTERLERİMİZ YOK, DAHA ÇOK YAZAR ADAYININ YARATICILIĞINA BAĞLI BİR SÜREÇ BU”

ADINI SÖYLE!

Merhaba Serpil Abla,
Uzun zamandır Oyungezer'i takip ediyorum (2011 yılından beri) ve mesaj atmıyordum (neden atmadım ben de bilmiyorum). **Fakat bir dahaki ayın postacısı sen olunca yazmalıyım dedim kendi kendime.** Neyse uzatmadan başlayayım.

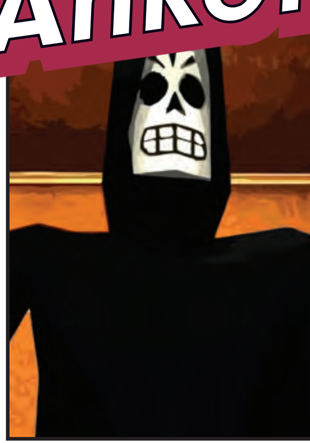
Oyungezer'i uzun zamandır takip ediyorum ve gerçekten bayılıyorum. Arkadaşlarım sadece birkaç kısmı okuyup geçiyor, oysa ben bütün kısımları teker teker okuyorum ve aslında hayalim bir dergi yazarı olmak. Neden bilmiyorum hep hayalimdi. Şimdi eğer önerirsen başlamayı düşünüyorum bu işe. Bir de en kısa zamanda ofisinizi ziyaret etmek isterim. Saygılarımla,
-Özgür Bilinç Yılmaz

Adı ve soyadı ile cümle kurulabilen insanlar, size sesleniyorum! Korkmaz Çakar'lar, Güven Kurtul'lar, Meltem Eser'ler, Baskın Oran'lar… Bakın kim geldi; Özgür Bilinç Yılmaz! Artık o kadar da cümle gibi değilsiniz çünkü standartları yeniden tanımlayan bir isim çıktı ortaya. Sadece bir cümle değil, mesajı da olan ve insana umut veren bir cümle bu. Diyeceklerim bu kadar sevgili Özgür Bilinç Yılmaz. Yazarlık meselesiyle ilgili yan sayfada şeyler demiştim, tekrar yazmayayım. Ofise de bekleriz.

mesaj atmıyordum (neden atmadım ben de bilmiyorum). Fakat bir dahaki ayın postacısı sen olunca yazmalıyım dedim kendi kendime. Neyse uzatmadan başlayayım.

Maillerde bunu bana diyen tek kişi olduğun için, teşekkürleri borç bilirim Özgür!

Anket





>> @OYUNGEZER: EN ÇOK KİMİ REMASTERED İLE TEKRAR GÖRDÜĞÜNÜZE SEVİNDİNİZ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: BU YAZA DAMGASINI VURAN OYUN HANGİSİ SİZCE?

Yazın oyun mu çıkıyor ki damgasını vursun? **@Ozan Akpolat**

Sıcaklar vurdu damgasını. Oyun moyun kalmadı. Bilgisayar pert. **@Umut Karabıyık**

Tabii ki de GTA Vice City (Başka oyun kaldırmıyor :((( ) **@Em Rah**

>> HANGİ OYUN İSMİ AŞK HAYATINIZI TANIMLIYOR?

01 Far Cry 3 final sahnesi. **@Cihat Ergün**

02 O değil de kimse iletinin sorduğu soruyu anlamamış :D Oyun isimleriyle kelime oyunu yapmanız gerekiyor gençler. **@Erim Bilgin**

03 Don't Starve. Tırnaklarınla kazırsın, uğraşırsın. Sonra bir Deerclops gelir bütün düzenini ezer gider. **@Ahter Çetiner**

04 Mortal Kombat X galiba. Sağolsun kalbime fatality çekti. **@Ahmet Ünal**

05 Mortal Kombat X galiba. Sağolsun kalbime fatality çekti. **@Ahmet Ünal**

06 Alone in the Dark. **@Sadık Gözler**

07 Valla aşk hayatı yok be. Legacy of Kain'in iptal edilmiş oyunları gibi. **@Tuğçe Yüksel**

>> @OYUNGEZER: SICAKTAN BAYILIRKEN BASTIRAN YAĞMUR, NE HİSSEDİYORSUN?(BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Sanki böyle bir küresel ısındık gibi... Size gelmedi mi? Şahsen kutup ayısı gibi hissediyorum. **@pebblesinmymind**

Bana zorla(!) yağmur videosu çektirdiler, zorla(!) Instagram'a koydurdular. Video #slowmo #rain #falanfilaniste **@sarpkurkcu**

Balkona su girdiği için aklım evde kaldı... **@erengy**





Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

SHEPARD'INIZI NASIL ALIRDINIZ?

Merhabalar Oyungezer,
Bir dergiye e-posta atmayalı neredeyse 7-8 yıl oluyor. En son bir sinema dergisine, yalvar yakar Sweeney Todd tişörtü kazanmak için yazmıştım. Bir tişört için ne kadar düştüğümü anlatmanın yararı yok şimdi, aldım mı sonuçta? Aldım.

Size yazmamın asıl nedeni şudur: Haziran ayı sayınızda verdiğiniz karton figür için teşekkür etmek istiyorum. Mass Effect serisi en sevdiğim oyun serilerinden biridir (hatta 1. sıradadır) ve **derginin kapağında Shepard figürü verdiğinizi okuyunca oldukça mutlu olmuştum.** Ve neredeyse anında da John, yani erkek karakter olacağını düşünerek hevesim kırılmıştı. Ama beni şaşırttınız Oyungezer, Jane Shepard'ı görmek büyük bir sürpriz oldu benim için. Kısacası, teşekkür ederim.

İnternette daha fazla zaman geçirmemle dergi ve gazetelere olan ilgim doğal olarak azalmıştı. Fakat Oyungezer (henüz bir yıldır müptelanız olmama rağmen) bir şekilde yolunu buluyor ve elimde bitiveriyor. Oyun incelemelerinde ve genel olarak derginin her köşesinde, kullandığınız samimi üslup vazgeçememe nedenlerimden biridir. Birçok oyun haber sitesi, reddit sayfaları takip etmeme ve dergide çıkan birçok haberi zaten çoktan duymuş olmama rağmen, sırf sizin o eğlenceli yazılarınız için bir kez daha okuyorum.

Bu ilk (ve belki de son?) e-postam biraz kısa oldu gibi. Neyse, ben teşekkürlerimi ilettim ya, o yeter. Umarım hiç bozmadan, daha güzelleşerek devam edersiniz. Şimdi ben gideyim de Steam'deki indirimleri takip edeyim. Önemli bir şey kaçar falan gözümden, sonra nasıl Gaben'ı biraz daha zengin ederim?
-M. (Bu şekilde imzalamam sorun olmaz umarım? Gizemimden ödün vermek istemem, OGZ.)



> BAĞIMSIZ OYUN YAPIMCILARININ SESİNİ DUYURABİLECEĞİ PLATFORM SAYISI ESKİSİNE GÖRE ÇOK DAHA FAZLA

Sevgili M. (E-posta adresinden ismini yanlışlıkla gördüm ama hemen gözlerimi yumarak hasar kontrolü uyguladım :)

"İlk, belki de son e-postam" demişsin ya, orası biraz hüzünlü olmuş. Bunu değiştirmek için birtakım çok yaratıcı fikirlerim var! Örneğin bir e-mail daha yollarsan Sweeney Todd tişörtü kazanma şansın var desem? Önceki eskimiştir zaten. Bu arada, yollayacağım tişörtün üstündeki Benjamin Barker'ın hafiften Goyun'u andırması tamamen bir tesadüf, oraya takılma. Tişört de tişörtten çok çantaya benziyor olacak ama bunlar ufak detaylar, çok kurcalayıp şeyapmayalım lütfen. Hediyenin fotoğrafını yukarıda bir yere bırakıyoruz, ikinci e-mailini bekliyoruz.

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Bir daha ne zaman buralara yolum düşer, gelecek sefere mektuplarınızı yine terleyerek mi yoksa kalorifere sarılarak mı yanıtlarım, sıra tekrar bana gelene kadar SelamOGZ! sayfaları bambaşka bir formata mı geçer, ya da format yiyen ben mi olurum, ya da tüm bu sayfalar, bu resimler, kelimeler tüm kuvvetleriyle oldukları yere tutunurlar ve hikâyemizi anlatmaya devam mı ederler bilemiyorum. Ama yarın ne olacağını bilememek, bu hayatta bize bahşedilen en güzel şeylerden biri, onu biliyorum. Hepinizi sevgiyle selamlıyorum. -Serpil



Gelecek Ayın Postacısı

Uzaktan bakınca pek fark etmeyebilirsiniz ama ay sonlarında bizi hayatta tutan iki şey var. Biri kahve, ötekisi Sarp neşesi! Evet, Sarp Kürkcü'den bahsediyorum, hani şu depresif ve aksi görünen. Uzaktan öyle durduğuna bakmayın işte, yazın! Gerçi kesin de konuşmayayım, adamın tersi pis.





Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Güzel Şeyler

İnanılmaz sevindim artık buralarda kendi köşemin olacağını öğrenince ama tabii inanılmaz da gerildim öteki taraftan. Okuyarak büyüdüğümüz üstatlarımızın yanında sayfa işgal etmek pek haddime değil nihayetinde, şimdiden affınıza sığınıyorum.

Ne yazarım buraya diye düşünürken de kendimi çok kasmamaya karar verdim. Kafasına nispeten normal şeyleri takan nispeten normal bir adamım neticede. Sıradan, öyle çok da bir yerlere varmayacak lakırdılarımla güzelim dergimizin bir koca sayfasını işgal edeceğim her ay. O yüzden de ayrıca affınızı dilemeyi bir borç bilirim.

> “İNSANLARIN HAYATLARININ, ÖNCELİKLERİNİN FARKLI FARKLI OLDUĞUNU DA KABUL ETMEK GEREK.”



Mesela bu ay gayet de “1st world problem” modunda oyundur, animedir, filmdir vs. çok fazla güzel şey olmasını dert edindim kendime. Bir konuda anlaşalım; ben geniş yürekli bir adamım. Seviyorum yahu! Bir şey oynuyorsam, izliyorsam, okuyorsam vs. güzel taraflarını görüp tadını çıkarmayı seviyorum. Ofiste falan çok söylüyorlar bana “ya Ömer bir şeyi de sevme” diye. Ama şu sıralar içli dışlı olduğum şeylere bir bakın; *Pillars of Eternity*, *Nana*, *Durarara*, *Akira*, *Hannibal*… Sevmeyeyim de ne yapayım? (ağzımın tadını biliyorum, o ayrı)



Ama tabii insan hayatına bu şekilde fazlaca şey dâhil ettiğinde ismine “zaman” dediğimiz bir sıkıntı doğuyor ve ortaya cevabı göründüğünden daha zor bir soru çıkıyor; “insanın sevdiği, keyif aldığı, onu mutlu eden şeylere zaman ayırması, zamanı boşa harcamak mıdır?”

Şimdi kusura bakmayın, *Nana*'yı elli kere de izlesem/okusam ayırdığım zamana gram acımam. Ya da “*Pillars of Eternity*'ye ayrılan zamana yazıktır” gibi bir önermeyi kabul etmem mümkün değil. Bütün arkadaşlarıma da şiddetle önerdiğim yapımlar bunlar hep.

Ama insanların hayatlarının, önceliklerinin farklı farklı olduğunu da kabul etmek gerek. Yani mesela insanların izlememeyi tercih etmesine kesinlikle anlam veremediğim en az yirmi tane mükemmel anime sayabilirim. Ama nasıl diyeyim, o insanın olayı o olmayabilir. Atıyorum çizgi romanlarla ilgilidir. O da bana aşmış onlarca çizgi roman önerebilir, “okuman şart” diyebilir ama benim de olayım o değil misal. Hani eminim o çizgi romanlara girsem büyük keyifle okuyacağıma ve hatta muhtemelen bende ciddi izler bırakacağına ama oturup anime izlemeyi tercih ediyorum (ha, insanın her yaratıcı kendini ifade etme biçimine ait 1-2 tane de olsa eseri tecrübe etmesi gerektiğini düşünürüm diğer taraftan ama o ayrı konu şimdi). Ya da kimi insan var sosyal hayat denen bir şeye önem veriyor. Bu tip enteresan insanlarla pek empati kurmayı beceremesem de elimden geldiğince seçtikleri tuhaf yaşam biçimlerine saygı duymaya çalışıyorum ^_^

“Benim her şeyi görüp öğrenmem gerek” mantığında olduğum zamanları geride bıraktım. Üzülüyorum bu duruma ama elden bir şey gelmediği için de çok kafaya takmıyorum.

Yalnız insanın hayatını güzel şeylerle doldurması, her güzel şeye yetişememekten öte iki daha önemli soruna yol açıyor.

Birincisi o güzel şeyin hakkını veremiyorsunuz. Bir şeylere ulaşmanın bu kadar kolay olmadığı yılları hatırlıyorum. Bir şekilde bulup buluşturduğum bir animeyi izlerdim ve mükemmel olmasa da değerliydi o benim için. Üzerine bolca düşünür, bolca hayal kurar, aklıma geldikçe açar aradan sahne izlerdim. Özümserdim, benim bir parçam olurdu. Hele askerde, en büyük kültürel aktivitenin *Pis Yedili* dizisi izlemek olduğu yerde dinleme fırsatı bulduğu *Led Zeppelin* şarkıları dünyanın en güzel şeyiydi, denk getirip izlediğim *Nekomonogatari*'den iyi anime yoktu. Şimdi bir anime görüyorum “aa ben bunu geçen yıl izlemiştim” diye ancak o an hatırlıyorum. Bir kültürel eseri özümseyemeden tüketmek ciddi anlamda canımı sıkıyor.

İkinci sorun ise, insanın bir şeyler üretebileceği zamandan çalıyorlar. Kimse bir şey üretmek zorunda değil elbette ama bolca kültürel esere maruz kalmış birisinde de kaçınılmaz olarak ortaya bir kendini gerçekleştirme ihtiyacı çıkıyor sanırım. Ben mesela, tamam Oyungezer'de yazıyor olmak gerçekten onur verici ve tatmin edici bir şey ama daha fazlasını da yapabilmek istiyorum. Tüketmenin sınırının olmadığının bilincinde olsam da güzel şeyler kenarda tüketilmeyi beklerken yaratıcı bir şeyler ortaya koymak için zaman ayırmaya kendimi ikna edemiyorum çoğunlukla. Bu kendim aşmam gereken bir nokta olsa gerek ama güzel şeylerin bağımlılık yapma gücünü de küçümsemeyin (hoş bağımlılık olacaksa böylesi olsun da…).

Bu yazıdan çıkaracağımız sonuç; canınız ne istiyorsa onu yapın ^_^ Laf kalabalığım bir yerlere varmayacak demiştim, değil mi?



HITMAN
AJAN 47
TWENTIETH CENTURY FOX SUNAR BİR DAYBREAK / ADRIAN ASKARIEH / GIANT PICTURES YAPIMI "HITMAN:AGENT 47" RUPERT FRIEND
HANNAH WARE ZACHARY QUINTO CIARÁN HINDS THOMAS KRETSCHMANN ANGELABABY MÜZİK MARCO BELTRAMI FİLM EDİTÖRÜ NICOLAS DE TOTH YAPIM TASARIM SEBASTIAN KRAWINKEL
GÖRÜNTÜ YÖNETMENİ OTTAR GUDNASON YAPIM SORUMLULARI T. MICHAEL HENDRICKSON DANIEL ALTER MARCO MEHLITZ YAPIM CHARLES GORDON, p.g.a. ADRIAN ASKARIEH, p.g.a. ALEX YOUNG, p.g.a. SKIP WOODS
BİLGİSAYAR OYUNU HITMAN'DEN UYARLAMA IO-INTERACTIVE. A SQUARE ENIX COMPANY. HİKAYE SKIP WOODS SENARYO SKIP WOODS VE MICHAEL FINCH YÖNETMEN ALEXANDER BACH
21 AĞUSTOS'TA SİNEMALARDA
HITMANAGENT47.COM
#HITMANAGENT47
THE MOMENTS



HABER

ALLISON ROAD

SILENT HILLS'IN İPTALİNDEN SONRA KARALAR BAĞLAYAN OYUN CAMİASI, MERHABA!

Guillermo del Toro, Hideo Kojima ve Norman Reedus'un isimleriyle aklımızı başımızdan alan proje sırra kadem bastı biliyorsunuz. Tanıtımı için kullanılan *P.T.* ise yıl sonunda, önceden indirmiş olanların konsollarından bile kendi kendine silinecek (şu anda indirme şansınız yok). Tüm bu karamsarlığın içerisinde, hele ki *P.T.*'nin yarattığı atmosfer elimizden alınmışken, yeni bir video çıkıverdi karşımıza. Adı *Allison Road* olan bu oyun hiç beklemediğimiz bir şekilde tutup sarstı bizi.

Allison Road, Londra merkezli **Lilith** ekibinin çalışması. Prototip oynanış videosuyla karşımıza çıkan Lilith ekibi, sıkı bir başlangıç yapsa da *Allison Road*'a dair çok fazla bilgi sunmadı herkese. *P.T.* ve *Silent Hills* ruhuyla sürekli kıyaslanan, onun bir uzantısı muamelesi gören *Allison Road* aslında başlı başına bir oyun. Birinci kişi kamerasından oynanan, *Gone Home*'daki gibi bir ev ve o evde incelenecek bolca eşya konseptini korku ile birleştiren, *P.T.*'nin atmosferine sahip olan sıkı bir oyun. Bunun ötesini merak ediyorsanız eğer, şimdilik en iyi şansınız yan sayfadaki röportaj.

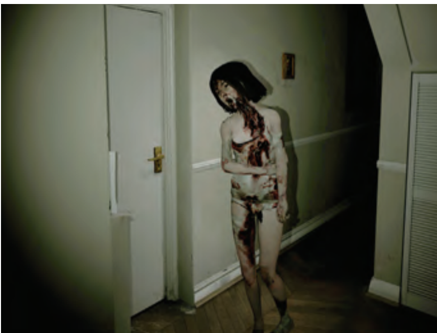
Lilith ekibinin yönetmeni **Chris Kesler** ile güzel bir söyleşi gerçekleştirdik, bize *Allison Road*'da ne yaptıklarını ve neleri amaçladıklarını bir bir anlattılar. **-Sarp**







O fotoğraflar karakterimizle bağlantılı mı, yoksa bambaşka insanlar mı; oyunda öğreneceğiz.

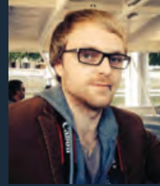


Allison Road'un ana haritası bu ev, ve her detayına kadar modelleniyor.



RÖPORTAJ

CHRIS KESLER



Bize biraz kendinizden bahsedebilir misiniz? En son altı kişi olduğunuzu biliyorduk.
Aslında ekibi 10 kişiye çıkardık ve bir kişi daha arıyoruz, çevre tasarımcısı. Yani umuyorum ki yakında 11 kişi olacağız. Ekibimiz şu şekilde:

Chris (Londra) – Projenin Her Yönü
Alex (Almanya) – Programcı
Patrick (İsviçre) – Programcı
Charlene (Londra) – Basınla İlişkiler
Sanchari (Londra) – Sosyal Medya
Drew (Singapur) – Hikâye
Gareth (ABD) – Animasyon
Jonas (Hep geziyor) – Ses Tasarımı
Marco (Londra) – Besteci
Nikolai (ABD) – İdari Müdür

Vay be, ne dağınık bir ekip var. İlginç. Peki bize oyun dünyasına dair bilgi verebilir misiniz? Hangi zamandayız, neredeyiz?
Yıl belli değil, ama göründüğü üzere modern zamanlardayız. Normal bir İngiliz mahallesindeyiz ve oyunun çoğunluğu, videoda gördüğünüz evde geçiyor. Ekibin ve kaynakların azlığından dolayı (videoda gördüğünüz her şeyi tek başıma yaptım) hikâyeyi ev merkezinde döndürme kararı aldım. Tabii başka alanlar da bulunacak, ama şimdilik detay veremem.

Oyuna dair bildiğimiz şey, karakterimizin hiçbir şey hatırlamadan uyandığı. Çevreyi nasıl algılayacağız? Nesnelerle etkileşimi gördük ama başka neler var?
Aslında çevreyi nasıl algılayacaklarını oyuncuya bırakıyoruz :) Her nesneyi inceleyebilirsiniz, ya da hiçbir şeye bakmayıp dümdüz ilerleyebilirsiniz. Tabii ne yapacağınızı çözecek kadar inceleme gerekiyor ama tüm detayları görüp görmemek size kalmış. Oyunu mümkün olduğunca etkileşimli geliştirmeye çalışıyoruz.

Videodaki seslendirmeye bolca eleştiri geldi. Siz ne düşünüyorsunuz? Seslendirmeyi kaldırmayı planlıyor musunuz?
Hayır, kesinlikle seslendirme olmalı. Aslında videonun ilk halinde çok daha fazla konuşma vardı, sonra azalttım. Resident Evil 1 zamanında her konuşmanın ekrana yazı olarak yansıtılması duygusunu yakalamak istedim. Ama dediğin gibi, olumsuz tepkiler aldık. Amacımız, aslında insanların tepkilerini ölçüp geliştirme sürecini şekillendirmek. Oyun çıktığında seslendirmenin çoğunu kırpıp ara sahnelere ve önemli hikâye anlarına koymuş olacağız.

Allison Road, P.T.'nin ruhani devamı olarak anılıyor. P.T. ve Silent Hills'in kaderi oyununuzu etkiledi mi? Onlar ayakta olsa, hâlâ geliştirmeye devam eder miydiniz?
Aslında Allison Road'un P.T. ile bir ilişkisi yok. Hiçbir zaman Silent Hills ile bir rekabet söz konusu olmadı. Amacım, oynamak isteyeceğim korku oyununu tasarlamaktı. Sadece bu. Ağustos 2014'te bu amaçla başladım, ve Silent Hills'in iptaline kadar uzun bir süre geçiyor farkındaysan. Biz ruhani devam fikrini hiç dile getirmedik, basın bizi öyle sundu ve insanlar bu düşünceyi devam ettirdi. Buna müteşekkirim, ama Silent Hills, 10 milyon dolardan fazla bütçeli bir oyunken biz bunun yakınında bile değiliz. Yani beklentiler gerçekçi olmalı.

Peki korku faktörü nasıl? Canavarlarla savaşacak mıyız, yoksa taktiğimiz kaçmak üstüne mi kurulu olacak?
Güzel soru. Şu anda oyun, araştırma ve ölmeme üstüne kurulu. Dövüş mekaniklerini test ediyoruz ama oyunun son halinde yer alacaklarından emin değiliz. Her şey, oyunun özünde birinci kişi kamerasında dövüşle daha kaliteli olup olmamasına geliyor. Yani bu bir test süreci. Ama ne olursa olsun, oyun bir FPS olmayacak. Dövüş olursa daha çok savunma temelli olur.

Videoda gördüğümüz kadın, Lily, onun hikâyesi nedir? Çok bir şey söylememeniz tamam ama birazcık çıtlatsanız? N'oluuur?
İşte, bu tam da SENİN oyunu oynarken keşfetmen gereken bir şey. Karakter, Lily, ev ve diğer her şey arasındaki bağlantı. Hepsi oyunda olacak.

Oyunun görselliği çok başarılı. Ama nasıl bir PC sistemini hedefliyorsunuz? Ayrıca oyunu konsollara çıkarmayı düşünüyor musunuz? VR desteğiniz PC'de olacak, ya konsolda?
İltifatlar için teşekkür ederim. Şimdilik donanım hedefimizi belirtmek imkansız. Oyunun oynanabilir sürümünü hazırlayıp test etmemiz, optimizasyon yapmamız lazım. Ekipte herkesin orta ve üst seviye sistemleri var. Benim sistemim i7-4930K @3.40GHz, 32GB bellek, GTX 780Ti. Patrick, benzer ama GTX 980'i olan bir sistem kullanıyor.

Hedefimiz kesinlikle üst seviye donanım olacak, çünkü insanların oyunu VR'la oynamalarını istiyoruz. Oculus'un önerilen donanımı biliyorsunuz ki GTX 980. Ama bunun yanında, Allison Road çıktığında donanımlar yenilenmiş olacak, yani bugünün üst seviyesi o zamanın orta seviyesi olacaktır.

Cevaplar için teşekkür ederiz Chris.
Ben teşekkür ederim.



"BİR DAHA TAMAMLANMIŞ BİR OYUN GÖREMEYECEĞİZ"

ACELEYLE ÇIKAN AAA OYUNLAR, ARTIK HAYATIMIZIN BİR GERÇEĞİ

-SARP KÜRKCÜ

İlk gün yamalarının olmadığı günleri hatırlıyor musunuz? Bir oyunu gidip satın aldığınızda, elinizde tamamlandığından emin olduğunuz o ürünü tuttuğunuz günleri? İnternet bağlantısı mecburiyetini, DRM gibi çeşit çeşit sınırlayıcıya rağmen içinizden "Olsun, hak ediyor" deyip kendinizi avutabildiğiniz o zamanları hani...

Bugünlerde hayatımıza giren her oyun, irili ufaklı problemlerle çıkıyor karşımıza. Bu problemlerin varlığı bağımsız oyunlarda tahammül edilebilir olsa da AAA'lar açısından gün geçtikçe daha büyük hayal kırıklıklarına yol açıyor.

AAA'lar bozuk, bu konuda hemfikiriz diye düşünüyorum. Ve bizler tüketici olarak sistemin işleyişi hakkında kafa patlatmadığımız sürece de bu şekilde kalacaklar.

BÜYÜYEN EKİPLER / KÜÇÜLEN FİYATLAR

Oyun fiyatlarını anlamaya çalışırken yapabileceğiniz ilk büyük hata Türkiye'yi norm olarak kabul etmek olacaktır. Ama biz, aslında yokuz! Çünkü küresel bir pazardan bahsederken bir ülkenin vergilendirme politikası ya da acımasız ithalatçıları tartışmanın tarafları olmaktan çıkıyor. O nedenle Türkiye'deki haksız fiyatlandırma politikaları bizi ne kadar acıtırsa acıtsın, dünyanın derdi değil ne yazık ki.

1985'te, bir NES oyununun fiyatı 50-60 dolar arasında değişmekteydi. 2015'te bu fiyatlar hâlâ aynı. Ama enflasyonun minimal olduğu ülkeler göz önüne alındığında bile aradaki 30 yıl, paranın değerini ciddi anlamda etkiledi. Özetlemek gerekirse, 1985'te elinizdeki 50 dolar ile bugünkünden daha fazla şey alabiliyordunuz.

Oyundan kâr etmek isteyen firmaların bu değer kaybına karşı iki yöntemi var ve bunlardan ilki, sürümden kazanmak. 2000'de piyasaya çıkan *Diablo II*, bir yıl içinde bir milyon civarında satmış ve takdirleri toplamıştı. Ama 2013 yılında *Tomb Raider*'ın 3,4 milyon satması Square Enix'i hayal kırıklığına uğratmıştı. Bir zamanlar bir milyon satış rakamı bir firmayı ihya ederken, bugünlerde üç milyonu yakalamış bir oyunun başarısız olarak görülmesi

Assassin's Creed Unity, sahip olduğu hatalarla bu nesle damga vurmakla kalmadı. Hem Ubisoft'un adını, hem de AC serisini lekelemiş oldu.





ÖNÜMÜZE ÇIKAN AAA OYUNLAR SÜREKLİ BÜYÜK BİR ŞEKER PAKETİNİN İÇİNDE SUNULUYOR İŞTE.

ticarette bir şeye işaret eder: Hedeflenen kâr marjına ulaşamamak.

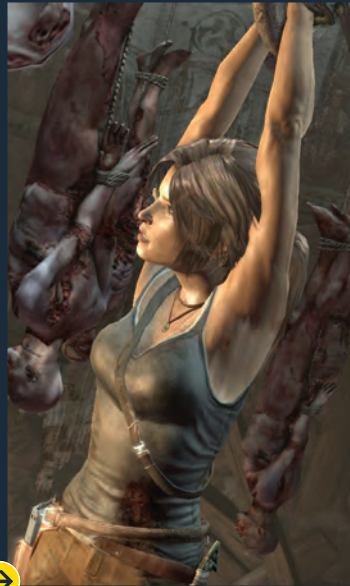
Tomb Raider, belli ki çok daha fazlasını hedeflemişti ki bu da, oyunun geniş bir kitleye hitap etmesi demek. AAA oyunları eleştirirken birbirinin aynısı oynanış mekanikleri, aynı kamera efektleri, benzer duygu ve heyecanları yaşatmak için aynı formülü uygulayan oyun serileri gibi kalıpları kullanırız ya; işte bu kalıpların dayanağı bu. Kitleler tarafından sevilen, ilgiyle karşılanan oyun mekaniklerinin geniş kitlelere ulaşmak adına tekrar tekrar uygulanıyor olması iş gören bir taktik. Bu, her zaman kötü bir oyun olacağı anlamına da gelmez tabii. Metacritic ortalaması 86 olan *Tomb Raider* gayet iyi, kaliteli bir oyundu.

Çünkü oyunlar, özellikle teknik anlamda eskisine göre çok daha kaliteliler. PS2 zamanında gölgelerin ayrımını ya da özerk fizik motorlarını tartışamazken, şu anda animasyonları başarılı bir dublörden mo-cap ile aktarılmamış oyunlara burun kıvırıyoruz. Ama tüm bu gelişmeler, ekiplerin de büyümesine sebep oluyor. Artık animasyonları tek bir kişi yapmıyor, çünkü mo-cap verilerini temizleyen, iskelet yapısını kontrol eden, insanımsı olmayan canlılar için elle animasyon hazırlayan, kitlelerin hareketlerini programlayan, birçok farklı konunun birçok farklı uzmanı var. Bunu alıp tüm departmanlara yayın üstelik. Üç nokta arasında devriye yürüyüşü yapan yapay zekâlardan size kılıç dövüşünde kafa tutabilecek olanları kodlayan programcılara, birkaç bina varyasyonundan detaylı bir şehri en ufak variline kadar yaratan modelleyicilere, tek bir ateş sesinden tüm silahlara ayrı ve özel birer ses efekti kaydeden insanlara...

GENİŞ REKLAM KABUKLARI

Yakın gelecekten bir başka örnek de *Destiny*. Activision ve Bungie'nin ortaklığından ortaya çıkan oyun yaklaşık 200 kişilik bir ekip tarafından geliştirildi. Biraz daha yükselirsek, Ubisoft'un bir *Assassin's Creed* oyununa ayırdığı ortalama insan sayısı 500. Peki 2013 Eylül'ünde çıkmış







« Bir oyunun kâr etmesi için geçmesi gereken bariyere dair en vurucu örnek Tomb Raider oldu. Halbuki kısa zaman sonra çıkan BioShock: Infinite ise, aynı satış rakamını yakalamıştı ve 2K için her şey yolundaydı.

DLC VE SEASON PASS

AAA oyunların bir diğer problemi ise, oyun geliştirilirken DLC ve Season Pass kavramlarının da işin içine girmesi mevzusu. Yani oyunun içeriğinin geliştirilip DLC için kenara ayrılıyor olması mantığı. Birçok oyun, kurulum dosyalarında gerekli materyalleri barındırırken para bariyeriyle oyunun içeriği kullanıcılardan ayrılıyor. Üstelik Season Pass'ler oyunlar çıkmadan önce satışa çıkarılıyor, insanlara ürünü görmeden para vermeleri öğütleniyor. Şimdilik indirimlerle sınırlı kalan bu pazarlama daha da agresifleşir mi, göreceğiz.

BAĞIMSIZLAR

Kickstarter ve kitle fonlama, 2013'te gösterdiği başarıyı mumla arıyor. 2013'te oyunlara 58 milyon dolar harcanmışken, 2014'te yaklaşık 30 milyon dolar para yatırılmış durumda. Çünkü bağımsızlar, artık Erken Erişim'deler. Üstelik EE, vaatleri karşılayamayan oyunlarla dolu. Diğer taraftan Steam'in anasayfasında gözükebilmek için de zaten halihazırda oyunu satabilmiş olma, mağazada yitip gitme riskini her daim barındırıyor. Yeterli basın odağıyla bile piyasaya çıktığı ilk üç gün satabilen birçok oyun, bir sonraki indirim dönemine kadar kötü performans gösteriyor.

Mobilin artan içerik yüzünden dipsiz bir kuyuya dönüşmesi ise, bambaşka bir hayal kırıklığı.


Bir taraftan bakınca, 2015'in en iyi oyunlarından biri Arkham Knight. Ama PC platformu özelinde bakarsanız, yılın en kötü oyunu adayı.


olan, son dönemin başyapıtlarından *GTA 5*? Oyuna emek veren insan sayısı 1000'in üzerinde. 2013'ün hüsranlarından sayılan *Star Wars: The Old Republic* ise 800'e yakın çalışanı ve bir o kadar da seslendirme sanatçısıyla konuya nokta koyar nitelikte. Bir zamanlar 60 kişinin çekip çevirdiği oyunlar hem ölçek olarak, hem de çalışan olarak o kadar büyüdüler ki devasa bir bütçe tüketen birer makineye dönüştüler.

Oyunların çok satması, yani sürümden kazanması sorunsalı yanında ölçeksiz reklam bütçelerini de getiriyor. *GTA 5*, bütçesini "anlamlı" dağıtanlardan. 265 milyon dolarlık bütçenin sadece %48'i pazarlamaya ayrılmış. Ama seri oyunlardan *Call of Duty*, *Advanced Warfare 2*'de bütçeyi neredeyse tümüyle pazarlamaya ayırmış durumda: **%71**. Yani bugünün değeriyle 275 milyon dolar bütçesi olan oyunun "oyun" kısmına ayrılan miktar çok az.

Önümüze çıkan AAA oyunlar sürekli büyük bir şeker paketinin içinde sunuluyor işte. Çünkü 200 milyon dolarlık pazarlama bütçesiyle yapabileceklerinizin sınırı gerçekten çok az. Amaçlanan şey de birazcık bu, çünkü seri spor oyunları haricinde iki ilâ üç yıl arasında bir oyun hazırlarken bu bütçe dağılımı mükemmel illüzyonu yaratmaya harcanıyor. *Assassin's Creed* serisi sinematiklerini **Digic Pictures**'a emanet etmişken E3'te gördüğümüz *Dishonored 2*'nin o mükemmel görselliği **Blur Studio**'nun elinden çıkma. AAA oyunların o göz boyayan sinematikleri, görseller anlamında stüdyoların kendi işleri bile değil.

Türkiye'de alışkın olmasak da reklam panoları, gazete ve televizyon alanları, dergilere oyuna özel verilen sayfa reklamlar derken bu bütçe uzayıp gidiyor. Bizler, Türkiye'de bu göz boyamanın gerçekten çok küçük bir miktarına şahit oluyoruz bu arada. Avrupa'da metro istasyonlarında giyim kadar video oyunlarının da reklam anlamında yer ettiği zamanlar var.

TAŞERON SİSTEMİ

Gördüğünüz üzere oyunların geliştirilmesine harcanan para, tüm bu maliyet yapısında artan kalem olmadı hiç. Evet, bundan 30 yıl öncesine göre oyunlar geliştirme kısmında da milyon dolar bariyerinin üstündeler ve daha masraflılar ama amaçlanan ürün ile buna ayırılan bütçe arasında ciddi farklar var. Bu da yazının başında bahsettiğim, kâr marjını arttırmak için kullanılan ikinci yönteme getiriyor bizi: Ek stüdyolardan destek almak.

Bir zamanlar, çalışan sayısı sabit olan, projeler büyüdükçe yeni çalışan



talep eden firmalar daha esnek çalışma sistemlerine sahip oldular. *Assassin's Creed: Syndicate*'a kadar Ubisoft Montreal'in üstlendiği iş sadece oyunun yapımı değil, aynı zamanda işbölümü ve koordinasyondu. Montreal ofisi, kendisi dışındaki dokuz farklı Ubisoft ofisinden daha destek alıyordu oyunu geliştirmek adına. Farklı ülkelerde, hatta farklı kıtalarda olan bu ofisler bir arada çalışıp oyunu ortaya koyuyorlardı yani.

Tabii taşeron sistemi, yani işi daha ucuz şekilde başka firmaya yaptırma alışkanlığı Ubisoft örneğinden biraz farklı ki, bu da bizi 2013'ün faciası olan *Aliens: Colonial Marines*'e getiriyor. SEGA ve Gearbox arasındaki davayı bir kenara bırakırsak, özünde başarısız bir taşeron anlaşmasıdır oyunun başına gelen. SEGA'nın E3'te oyunu kapasitesinin çok üstünde bir halde tanıtmayı seçmesi, Gearbox'ın kendi işbölümünü çözemeyip senaryo içeriğini **TimeGate Studios**'a yaptırması ve sonucunda gelen ürünü layığıyla test etmemiş olması, *Colonial Marines*'in çöküşüne sebep olmuştur.

2010 sonrası diyebileceğimiz bu dönemde aynı oyunu birden çok platforma çıkarmak isteyen birçok geliştirici ekip, taşeron stüdyolardan yararlanıyor zaten. Çünkü oyunların platformlar arasında geçişi ("port etmek" denir genelde) bu taşeron stüdyoların işi sayılır artık. Gelen yazılım ise asıl stüdyonun kalite kontrol ekibi tarafından detaylı şekilde incelenir, teste tabi tutulur, standartları tutturup tutturmadığına karar verilir.

Colonial Marines'in başına gelen tabii ki daha büyük ölçekli bir facia, ama özünde taşeron stüdyolara ne kadar bel bağlandığı ve çoğunlukla bu anlaşmaların gizli tutulduğunun da bir örneği. Dava kayıtlarına kadar birçoğumuz ortada bir taşeron anlaşmasının olduğunu bilmiyorduk bile.

Farklı platformlar arasında can çekişen son ve en popüler örnek ise *Batman: Arkham Knight*. Birçok PC oyuncusu Rocksteady'nin adına güvenerek oyuna paralarını yatırdı. Halbuki oyunun PC sürümünü hazırlayanlar **Iron Galaxy Studios**'daki 12 kişiydi. Oyunun tüm içeriği Rocksteady'den gelmesine rağmen PC'de düzgün çalışması, bu 12 kişinin emeğine bağlıydı işte. Ben bu yazıyı hazırlarken *Arkham Knight* hâlâ Steam'de satılmıyordu, tahmini gelişi ise 2015 sonbaharı.

Taşeronluk, 2015'te AAA oyunların vazgeçilmezi konumunda. O nedenle oyunların altına imza atan geliştiriciler aynı zamanda kendi itibarlarını da ortaya koymuş oluyorlar. Bütçelerden kısılması istendiğinde, kalite kontrol departmanı görünüşe göre ilk kısılan yer. Çünkü çıkan oyunlar, bu konuda büyük bir sıkıntının olduğunu gösteriyor bizlere. Yine de ne kadar kısılma olursa olsun, durulan her gün kâr erimeye devam ediyor. Çünkü çıkışı geciken her oyun, ekstra masraf demek.

BİTMEMİŞ OYUNU SATMAK

Burada da Kickstarter'dan sonra yükselen o trend, yani ön siparişin gücü geliyor karşımıza. Kitle fonlaması ile yayıncıların para yatırmayı tercih etmediği oyunlar bir bir hayatımıza bağımsızlar kanadından girerken, "ürünü tasarım aşamasındayken satmak" alışkanlığı da bağımsızlardan AAA oyunlara geçti sessizce.

Ön sipariş alışkanlığı aslında çok yeni değil, ama özel içeriklerle insanları olmayan bir ürüne bağlamak yeni sayılabilir. Bir zamanlar piyasaya çıktığında tükenme ihtimali olduğundan bir kopya ayırtma alışkanlığı, şimdilerde bitmemiş ürünün parasını garantilemek adına kozmetik ürünlerin kullanıldığı bir hamleye dönüştü. Bahsettiğim o pazarlama illüzyonu ile oyuncuları çeken, sonra da ön sipariş üzerinden parayı isteme eyleminin tepe noktası da 2015 yılında çıkan *Evolve*'da oldu.

Oyun Ocak 2014'te ön siparişe açıldığında daha çıkışına bir yıldan uzun süre vardı. Üstelik oyuncuları ikna edecek yeterli miktarda ekran görüntüsü ya da video da bulunmuyordu. Fuarlarda kendisine hayran çekmemişti, ama eğer ön sipariş vermezseniz Goliath'ın özel kaplamasını kaçırıyordunuz. Tabii bu eylem, ciddi anlamda tepki aldı.

Ön sipariş sistemi ve yanında gelen kozmetik yenilikler neredeyse tüm AAA oyunlar için geçerli artık. Kimi zaman ana senaryoya yancı görevler de *(Assassin's Creed* ve *Batman* oyunları) karşımıza çıkıyor. Oyunun ana bir parçasının ön sipariş ile sunulması ise an meselesi.

AAA oyunlar böyle bir karmaşanın içinden doğuyor işte. Daha bitmeden, yayıncının acelesiyle ön siparişe açılıyor, stüdyonun gücü yetmediğinden taşeron desteği ile ayakta kalmaya çalışıyor, %70'ler civarında ayrılan bütçeyle müthiş bir reklam kozasının içine yerleştiriliyor ve piyasaya çıkıyor. Bu agresif politika, kazanç azaldıkça sertleşmeye devam edecek. Bizler de, en azından AAA oyunlarda genel geliştirme sistemi aynı kaldığı sürece benzer ürünlerle karşılaşmaya devam edeceğiz.



Blur Studio'nun E3'te yayınladığı o harika Dishonored II videosu. Ama oyuna dair tüm heyecan, tek bir video üstünden ilerliyor şu anda.



OYUNCU TARAFI

Peki biz oyuncular bu konuya nasıl yaklaşmalıyız? Bir basın mensubu olarak kimsenin aç kalmasını istemediğimden, geliştiricileri etkileyebilecek herhangi bir öneride bulunmaya çekiniyorum. Çünkü bir oyun az sattığında, topun altına girecek olan yine geliştiriciler. Ama oyunların pazarlama stratejilerine karşı dirayetli olmayı, gösterilen videolara hemen aldanmamayı, ön sipariş hediyelerine çok çabuk yenilmemeyi, kısaca ürün tamamlanmış şekilde karşınıza gelmeden parayı kaptırmamayı öğütleyebilirim. Bir oyun ne kadar güzel olursa olsun, bir trendin yaratılmasına katkıda bulunabilirsiniz çünkü.

Tabii ön sipariş, paramızla tepki göstermenin ilk ayağı. Her şeyin çok hızlı tüketildiği bu devirde geride kalmak ya da parçası olmamayı seçmek korkutucu gelebilir sizlere ama, bazen "hayır" demek ya da doğru bilgiye ulaşmak için beklemek, aslında sektöre düşündüğünüzden daha fazla etki ediyor.



DARK SOULS 3

KARANLIKTA SON PERDE -EREN ERYÜREKLİ

Hidetaka Miyazaki son zamanlarda hayli meşgul bir adam. Bundan şikayetçi olup söylenmese de bir insanın hem *Bloodborne* DLC'sini , hem **From Software**'in idari başkanlığını, hem de hayranlarının çılgınca beklediği *Dark Souls 3*'ün yapımını aynı anda yürütmesi zor olsa gerek.

Öte yandan bu yılki E3'te gördüğümüz ve yine çok bir anlam veremediğimiz *Dark Souls 3* fragmanı ve kapalı kapılar ardında gösterilen oynanış demosunu ve Miyazaki'nin ağzından cımbızla alınan bilgileri şöyle bir toparladığınızda masanın üzerindeki alakasız gibi gözüken parçalar yerlerine oturuyor ve *DS 3* ismindeki bu büyük muamma önümüzde yavaş yavaş belirmeye başlıyor.

Bildiğiniz gibi *Demon Souls*, *Dark Souls 1-2* ve *Bloodborne* birbirine benzeyen ama dünya olarak farklı mekanları kullanan oyunlar. Örneğin Bloodborne aslında Demon Souls evreninde farklı bir zaman diliminde geçerken iki Dark Souls oyunu arasında da yüzyıllar vardır. Bu seferki tema ise 'son'. Bu, serinin sonu anlamında değil de daha çok dünyanın sonu anlamında alınması gereken bir sözcük. Zaten izlediğimiz kısa fragmandaki gri ve cansız dünya tasviri (sanki diğer ikisi çok canlıydı) bize bir şeylerin nihayete erdiği hissini veriyordu. Videonun sonunda dirilişine şahit olduğumuz Cinder Lordu ise en büyük soru işareti. Zira eğer o bir Cinder Lordu ise ilk oyunun son boss'u Gwyn olabilir mi? Veya ilk oyunda verdiğimiz karara göre şekillenen sonlardan birindeki kendi karakterimiz mi bu arkadaş? Eğer öyle ise seri sağlam bir hamle ile ilk oyuna bağlanıyor demektir. Ayrıca Miyazaki tarafından sarf edilen kafa bulandırıcı şöyle bir cümle de mevcut: "*Eğer ilk Dark Souls bir ilahı öldürmek üzerine idiyse, üçüncü oyun bir lordu öldürmek üzerine olacak.*" Gel de çık işin içinden. Tabii ilk oyunla olan tek ortak noktanın bu olmadığını da eklemek isterim.

Bloodborne üzerinde çalışırken *Dark Souls*'un fantastik atmosferinin albenisinin daha bir farkına varmış yönetmen Miyazaki ve yeni oyunda da bu etkiyi güçlendirerek devam ettireceğini belirtmiş. Kısaca özlemiş diyorum ben buna.

Dark Souls 2 gayet iyiydi hoştu fakat dünyası biraz boş bulunmuştu hatırlarsanız, özellikle ilk oyunun dahiyane harita tasarımlarının ikincide olmayışı ve bölünmüş dünyası epey eleştirilmişti. Miyazaki bu konuda müjdeli bir haber veriyor ve haritaların ilk oyundaki gibi birbirine organik biçimde bağlanan bir şekilde olacağını ve bölüm tasarımları için oldukça sıkı çalıştıklarını ekliyor. Zaten *Bloodborne* sonrası ben de daha azını beklemiyordum kendisinden. Yine *Bloodborne*'daki düşmanların biraz daha zor okunan hareket dizileri de daha gelişmiş şekilde geri dönüyor. İkinci oyundaki gibi belli noktalardaki belli düşmanlar yerine daha tahmin edilemez ve dinamik bir düşman yerleşimi bizi sürekli olarak sınamak için hazır ve nazır olacak.

Toparlamak gerekirse ilk *Dark Souls* ve *Bloodborne*'un kırması bir oyun olacak *DS3* ki bu hayli güzel bir şey. Henüz çok fazla detay açığa çıkmasa da muhtemelen yine yüz küsür saatimizi gömeceğimiz, bol bol ölüp sinir olacağımız ama yine de yılmadan sona ulaşacağımız unutulmaz bir macera bizleri bekliyor gibi.

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** From Software **Dağıtım:** From Software, Bandai Namco Entertainment **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016

SON DAKİKA! Bu ay yapılması planlanan World of Tanks ve Street Fighter V betaları hüsranla sonuçlandı.

Oyun, sahip olduğu karanlık atmosferi Bloodborne'daki tarzla birleştiriyor.



5 MADDEDE

ÖLÜMÜN ÖNEMLİ BASAMAKLARI

1. Serinin gelişimiyle doğru orantılı olarak *Dark Souls 3* de hızlanıyor. Özellikle geriye çekilmeler ve her tür silahın savruluşu biraz daha hızlı ve etkili olacak. Ağır silahların kullanımı pratikleşirken düşmanlarla aranızdaki mesafeyi kullanan silahlar oyunda büyük yer tutacak. Ama düşmanlar da buna göre yenileniyor, dikkat.

2. *Dark Souls 2*'nin görsel hüsranını unutun. *Bloodborne*'un muhteşem detaylarını Dark Souls dünyasına taşıyacak olan grafiklerin şimdilik en çok övgü alan kısmı, yepyeni bir sistemle hazırlanmış alev efektleri ve detaylı mekanları. Gözlerimiz bayram edecek kısaca.

3. Ok kullanımı geliştirilmiş ve düşmana kilitliyken hızlıca salvolar yapabildiğiniz bir mod eklenmiş. Ayrıca uzun mesafeden düşmanları pert etmeyi seven oyuncuların burada aradıkları eğlenceyi hiç ummadıkları silahlarla bulma şansları olacak. Tabii siz uzaktan uzaktan keseyim derken düşmanlar da boş durmayıp ani ve hızlı ataklarla aradaki mesafeyi kapatmaya çalışacaklar.

4. İkinci oyunda bulunan ama pek de pratik olmayan "stance"ler çok daha etkili bir şekilde geri dönüyor. Örneğin çift kılıç kullanan bir karakter ikinci saldırı pozuna geçtiğinde döne döne ilerleyerek bir çeşit kılıç dansı ile düşmanların hakkından hayli hızlı ve estetik bir biçimde gelebiliyor. Veya devasa kılıç kullanıcıları düşmanları havaya fırlatıp aynı şiddetle yere yapıştırarak ekstra hasar verebiliyorlar. Son olarak, hemen her silah bu ikincil saldırı modlarından nasiplenecek.

5. Boss dövüşleri bu sefer çevreyi işin içine daha çok dahil edecek ve size çeşitli avantaj ve dezavantajlar sağlayacak. Boss'ların kendileri ise artık daha akıllı ve dövüş ilerledikçe daha önce görmediğimiz şekillerde saldırılara sahip olacaklar. O yüzden ezberlenmeleri de daha zor olacak. Ayrıca rastgele şekilde vuku bulan ve ani ölüm getirebilen "kara madde"den dumanlar da cabası.



Bu dövüşü kaç kere tekrarlayacağınızı şimdiden düşünmeye başlayın.



Yeni grafik elementlerinden özellikle alevler acımasız oldukları kadar güzel.





Razer, Ouya'yı alacağını açıkladı ve ilk planlanan şey, bağımsızlara olan 600 bin dolardan fazla borcu ödemek.





Satoru Iwata

OYUN DÜNYASININ HAYAL MAKİNESİ

Maaş Meselesi

Iwata'nın sık sık bahsedilen, oyun oynamanın hazzını paylaşma, daha fazla insanı oyunlarla tanıştırma fikirlerini tamamen 'duygusal', potansiyel müşterilerini arttırmak olarak değerlendirecekler elbet olacaktır. Yine de Iwata'nın kariyeri boyunca çizdiği genel görüntü bu tür değerlendirmeleri boşa çıkaracak türden. Örneğin Nintendo 3DS ve Wii U, hedeflenen satış rakamlarına ulaşamayınca, sorumluluğu tamamen üstlenerek CEO olarak kazandığı maaşında yarı yarıya kesintiye gitmişti. Ayrıca şirketin ekonomik darboğaz halini bir nebze olsun telafi edebilmek için diğer tüm kesintileri de üst yönetim kadrolarında yaparak şirketin üretim süreçlerinde yer alan görece alt rütbeli kişileri, örneğin programcıları mağdur etmedi.



Nintendo Direct ve Iwata Asks

Iwata'nın mütevazılığı sadece benim değil, genel olarak kimsenin dilinden düşmüyor. Bu mütevazılığı özgüvenle birleştirdiği eğlenceli örnekler var: Mesela, Nintendo'nun yeni oyun ve ürünlerinin Nintendo Direct adlı çevrimiçi sunumlarını bizzat kendisi yapıyordu. Böylece Iwata "CEO'yum ben" havalarına girmeden bir nevi halka inmiş oluyordu. Yamauchi zamanında sıkıcı boyutlarda ciddi olmakla eleştirilen şirket, şimdi müşterileriyle Iwata sayesinde samimi bağlar kuruyordu. Ayrıca yine kendisinin "Iwata Asks" isimli bir röportajlar dizisi var. Buradaki olay da Nintendo'nun en sevilen yapımlarının arkasındaki hikâyelerinin izini sürmek. Iwata bunun için önemli Nintendo yapımlarında büyük pay sahibi olan geliştiricilerle röportajlar yaparak Nintendo'nun en kıdemli hayranlarını da mutlu etmenin yollarını buluyordu. Son olarak, kendisinin de kukla olarak yer aldığı eğlenceli kukla şovlarını unutmamak gerek.

"İnsanlar ikiye ayrılır: Oyun oynayanlar ve oyun oynamayanlar. Bizim meselemiz bu iki grubun arasındaki duvarı yerle bir etmek."
-Satoru Iwata

Üniversite öğrencisiyken derslerine gerekli özeni göstermeyen tutkulu bir oyun meraklısı, elinde diploması mühendis olması gereken vakitlerde hayalbaz bir programlamacı ve nihayet CEO'luk yapan çocuk ruhlu bir adam. Ancak bence Iwata'yı oyun dünyası gibi hâlihazırda özgün olan bir ortamda farklı kılan çok önemli başka bir özelliği var: En sevdiği şeyi, oyun oynamayı, oyuncu olmanın ayrıcalıklı hazzını kendisine ve kendisine 'oyuncu' diyenlere saklamak yerine herkese tanıtmak, bu tutkuyu olabildiğince farklı gruptan insanla paylaşmak. Eğer 90'larda 'Mario' oynayan çocuklarını endişeli gözlerle izleyen anneler bugün telefonlarında balon patlatmayı dizilere tercih eder noktaya gelmişse, bunda elbette bu mütevazı kahramanın payı vardır. O halde, Japonya'nın kuzeyine doğru ufak bir yolculuğa hayır demezsiniz herhalde?

Sapporo'da, Japonya'nın kuzeyinde yer alan ve ülkenin dördüncü büyük şehrinde başlıyor Iwata-san'ın hikâyesi. Lise yıllarında HP hesap makinesinde yaptığı ilk oyunu grafiksiz bir beysbol oyunudur; ancak arkadaşlarının bu oyunu zevkle oynadığına şahit olduğu an, Iwata'nın kendi tabiriyle 'hayat amacının belirlendiği andır.' Sonrası art arda gelir zaten, liseyi bitirince Tokyo'ya doğru yola koyulur: Tokyo Teknoloji Enstitüsü'nde bilgisayar bilimi okuyacaktır artık. Yine de burada okuması Iwata'nın oyun merakını dindirmeye yetmez. Üniversitede uygun bir müfredat bulunmadığından Tokyo da onun bir türlü yatışmayan merakına çare olamaz. Bu yüzdendir ki hâlâ elektronik ürün cenneti olarak anılan, o dönem için bugünkü etkisinin kat be kat fazlasına sahip olan Akihabara semtindeki ithal bilgisayarlar satan dükkânları arşınlamaya başlar; zira Iwata oyunların yakın gelecekteki

Tüm dünya, üstadın gidişini kendince andı. Her yer birbirinden duygulu çalışmalarla dolu.



yuvalarını görmüştü bile. Elbette Iwata yalnız değildi, buraya gelen benzer kafada insanlarla tanışmaya başlamıştı. Bu tanışıklık ve merak ortaklığı, onları Akihabara'da bir apartman dairesi kiralamaya ve bugün HAL Laboratory olarak bilinen ilk şirketlerini kurmaya götürecekti.

HAL'in ilk aldığı işler genelde, hâlihazırda geliştirilmiş oyunların çeşitli hatalarını düzeltmekten ibaretti ama bu aynı zamanda, en büyük işverenlerinin Nintendo olması sebebiyle Nintendo'yla HAL çalışanlarının yakın teması anlamına da geliyordu. Iwata'nın yaptığı iş çok önemli durmuyordu ama oyunlarla iç içeydi artık. 80'ler bu şekilde geçmişti ama 90'ların başında şirketin içine düştüğü finansal belirsizlik kendisini daha çok hissettirir hale gelmişti. 1993 yılında şirketin iplerini tamamen eline alan Iwata bu belirsizliği gidermeyi başardı. Yönetici kimliğiyle programlamacı kimliği birbirlerini tamamlar hale geliyordu yavaş yavaş. 90'lı yıllar HAL ve Nintendo birlikteliği ortaya unutulmayacak oyunlar çıkardı: *EarthBound*, *Kirby*, *Super Smash*



ZAMAN ÇİZELGESİ

1980

Tokyo Teknoloji Enstitüsü'nde öğrenci olan Iwata, HAL Laboratory'de programlayıcı olarak işe başlar.



1983

Iwata HAL'de program/yazılım üretim koordinatörlüğüne terfi eder. Aynı yıl Nintendo onlara ilk işlerinden birini verecektir: Bir sonraki sene çıkacak Pinball oyununu elden geçirmek. 80'ler bu şekilde bol miktarda oyun programlama ile geçer.

1992

Geliştirilmesinde Iwata'nın büyük katkıları olduğu, hayalinin yansıması *Kirby's Dream Land* çıkar.



1993

HAL Laboratory'nin içinde bulunduğu darboğaz, Iwata'nın şirketin başına geçmesiyle sonlanır.

1994

Bu tarihten sonra Nintendo ve HAL ürünü oyunlar hız kazanır. *EarthBound* SNES platformuna çıkar.



2000

Iwata artık Nintendo kurumsal planlama departmanındadır. Bir yandan da HAL'e danışmanlık yapmayı sürdürür.

2002

Yamauchi bir gün ofisine Iwata'yı çağırır. Bir an için kovulacağını düşünen Iwata büyük bir sorumluluk almanın eşiğindedir. Artık Iwata'nın iş kartında kendisinin Nintendo'nun yeni başkanı ve CEO'su olduğu yazacaktır.



2004

Nintendo DS piyasaya çıkar. Nihayetinde çok başarılı satış rakamlarına ulaşmayı başarır.

2006

Hareket odaklı kontrol sistemiyle çığır açan Wii piyasaya çıkar.



2011

Nintendo 3DS piyasadadır. Ancak cihaz beklenen etkiyi yaratamaz.

2012

Wii U bu sene içinde piyasaya çıkar ancak bu cihaz da tıpkı 3DS gibi öncülünün yarattığı etkinin yakınına yaklaşamaz. Sadece 9 milyon satar.

2015

Nintendo DeNA şirketiyle ortaklık anlaşmasına girişir. Bunun yanı sıra NX adlı bir cihaz üzerinde çalışıldığı da bizzat Iwata tarafından duyurulur. Kısa bir süre sonra, 11 Temmuz'da Iwata-san hayata gözlerini yumar.



Bros, çeşitli *Pokemon* serileri ve daha pek çoğu. Bu oyunlarda Iwata bizzat geliştirme süreçlerinin merkezindeydi. Örneğin *EarthBound* oyununun geliştirme sürecinde alt ekip, oyunu olması gerektiği gibi çalıştırmayı beceremeyince Iwata oyunu en baştan tekrar programlamıştı. Hem de şirketi idare ederken. Bir aylık bir inzivanın ardından Iwata oyun kodunu olması gerektiği şekilde yeniden yazdı ve oyun JRYO'ların altın çağında kült haline gelmeyi başardı. Oyunun önemini şöyle de göstermek mümkün: Comic-Con'da gerçekleştirilen bir panelde Trey Parker ve Matt Stone ikilisi, *South Park: The Stick of Truth*'un geliştirme sürecinde kendilerine en çok ilham veren oyunların başında *EarthBound*'un geldiğini söylemişti. Elbette bu süreçler boyunca Iwata sadece programcılık yeteneklerini konumuna rağmen sergilemekten kaçınmayan bir patron olmadı, aynı zamanda ürettiği işlerin oyun hazzını paylaşmaya ve genişletmeye elverişli olmasına da dikkat etti. Bunun en güzel örneği belki de Nintendo'nun en bilinen yüzlerinden biri olan Kirby'nin geliştirilme sürecidir. Iwata *Kirby's Dream Land* oyununu geliştirirken oyunun her seviyeden oyuncunun, hatta ilk defa oyun oynayacak kişilerin dahi oynayabileceği rahatlıkta olmasına özel bir özen göstermişti. HAL'in başına geçmesinden kısa bir süre önce büyük katkılar sunduğu *Kirby's Dream Land* muazzam bir başarı elde etti, 23 adet Kirby oyunu daha çıktı.

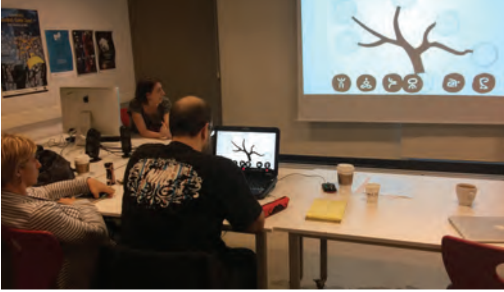
Tüm bu başarılara rağmen bence Iwata'nın hikâyesinin en can alıcı noktasını Nintendo'nun başına geçtikten sonraki dönem oluşturuyor. Çünkü bu dönem 'oyun oynayanlar ve oyun oynamayanlar arasındaki duvarı yerle bir etme' olarak ifade ettiği hedefine en çok yaklaştığı dönemi teşkil ediyor. Ondan önceki başkan Hiroshi Yamauchi, HAL döneminden beri yakından izlediği ve çeşitli vesilelerle destek olduğu Iwata'yı 2002'de Nintendo'nun başına geçirmeye karar verdiğinde aslında şirketin ve oyun dünyasının gidişatını köklü bir şekilde değiştirdiğini ancak ucundan tahmin edebilirdi. Microsoft ve Sony arasındaki baş döndürücü rekabetin süregittiği bir dönemde, ilk defa Yamauchi ailesine kan bağıyla bağlı olmayan bir kişi Nintendo'nun en tepesine geçiyordu. 1889'da kurulan, el yapımı oyun kartları üreten küçük bir aile şirketini dünyanın en çok satan konsollarını üreten, oyun dünyasına Mario, Zelda gibi iz bırakan sayısız karakter hediye etmiş bir deve dönüştüren Yamauchi, hayal gücünün iktidarda olduğu bu dünyada başarının o efsunlu anahtarının Iwata gibi hayalbazlarda olduğu gerçeğine vakıftı. Sonuç ne mi oldu? Gamecube gibi piyasadaki diğer konsollarla rekabet etmekten aciz bir konsoldan, oyun sektörünün geleceğini belirleyen ve tüm zamanların en çok satan konsollarından olan Nintendo DS'e (153,98 milyonluk satış rakamıyla PlayStation 2'den sonra tüm zamanların en çok satan ikinci konsolu) ve Wii'ye (100,9 milyonluk satış rakamıyla tüm zamanların en çok satan beşinci konsolu) sıçrayış. Nintendo satış rakamlarını tekrar istediği düzeye çekerken, Iwata'nın da en büyük hedefi gerçekleşiyordu: Ürünlerin dayanıklı tasarımı yaşı genç ve görece sakar oyuncu adaylarına da konsolları ulaştırırken –bu ürünlere, onları yere düşürerek zarar vermek oldukça güçtü– bir yandan da, özellikle Wii'de gördüğümüz yenilikçi fikirlerle –Wii'nin hareket odaklı kontrol sistemi sayesinde ekran başında hem oyun oynamak hem de maaile spor yapmak mümkündü– oyun mefhumuna mesafeli olan pek çok kesimden insan oyuncuya dönüşmeye başlamıştı. Iwata tüm bu yenilikçi fikirlerini ve hayallerini gerçeğe dönüştürme başarısını, en tepede olmasına rağmen hiçbir zaman geri planda tutmadığı programlamacılık yeteneklerine borçluydu.

> **Doğru ya da yanlış yol, hayal gücünün iktidarda olduğu diyarlarda muğlâklaşır biraz da olsa**

Her ne kadar oyun dünyası hayal gücünün iktidarda olduğu bir dünya desek de, tüm iktidarlar zaman zaman kan kaybeder. Iwata'nın da başarıları süreklilik arz edemedi, Nintendo'nun Nintendo 3DS ve Wii U gibi sonraki ürünleri beklenen satış rakamlarını hiçbir zaman yakalayamadı. Satışlardaki başarısızlığın da etkisiyle, Iwata'nın ölümünden kısa bir süre önce Nintendo, Japonya'nın en popüler mobil oyun şirketlerinden biriyle olan DeNA ile bir ortaklık anlaşmasına girişmişti. Ayrıca NX adında başka bir konsol için de çalışılıyordu. Üstat eğer bugün yaşıyor olsaydı, mobil oyunculuğa doğru kırdığı dümenin sonucunda gemisinin nasıl limanlara varacağını yakın gelecekte görüyor olacaktı. Yine de geminin Iwata'nın yabancılık çekeceği sularda demirlemeyeceği açık: Mobil oyunculuğun, oyun oynamayı ne denli yaygınlaştırdığı herkesin malumu. Sonuç olarak, Satoru Iwata yarattığı şeyin başından sonuna kadar her türlü aşamasına dâhil olan, CEO iken programlamacılığını yadsımayan, yarattığı şeyin hazzına mümkün olabildiği kadar fazla kişiyi dâhil etmeye çalışan başarılı ama bir o kadar da mütevazı bir oyun tutkunuydu. Bu erken yaşında aramızdan ayrılışı herkeste burukluk yaratsa da, bugün düne göre daha fazla insanın Iwata sayesinde oyun oynuyor oluşu, onun her geçen gün daha da büyüyen mirası diyebiliriz. **-İhsan A.**









BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ'NDEN MEKTUP VAR!

Video oyunlarına dair akademik programların azlığı bir kenara, bunlardan ilk olma özelliği taşıyan İstanbul Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Tasarımı Yüksek Lisans Programı, ikinci senesini kutluyor. Oyungezer ailesinin de bir parçası olan **Güven Çatak**, bize konuyla ilgili birkaç kelime ederek başladı, sonrası ise kocaman bir mektup oluverdi.

Bu yüksek lisans programının yanında, geçen ay sizlere duyurduğumuz İpek Üniversitesi ve İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin lisans programlarını unutmayın deriz. Ufuk, akademik tarafta parlak arkadaşlar. Devamının gelmesi de yakındır artık. **-Sarp**

Master BUG bir yaşında!

Türkiye'nin ilk Oyun Tasarımı Yüksek Lisans Programı yeni hedefler ve öğrenciler ile ikinci yılına giriyor.

Geçen yıl tam bu günlerde hem programın lansman telaşı hem de ilk öğrencilerimizle tanışma heyecanı içindeydik. Şimdi ise mevcut deneyimi göz önüne alarak yeni dönemin kurgusunu yapma derdindeyiz. Sanırım bu döngü her yıl kendini tekrarlayacak, ne de olsa konumuz oyun tasarımı ve bu alan gittikçe daha da günlük hayatımıza girmekte yeni teknolojiler ve yeni kesişimlerle birlikte. Bu anlamda disiplinlerarası oynamayı seven bir programın hayali ile yola çıkmamız doğru bir adım olmuş; bir akademik program olmasına rağmen gerek 'atölye' odağı gerekse derslerin sektör profesyonelleri tarafından verilen 'modüller' ile desteklenmesi yine isabetli bir karar. Elbette altyapı çalışmalarına devam etmek ve parçaları çok daha iyi birleştirmek gerek. Geçtiğimiz yıl planlarımızda olan ama gelenekselleştirmeye yolda karar verdiğimiz Master BUG Jam ve Master BUG Class etkinliklerimize bu yıl da devam edeceğiz ki gerçekten gelenekselleşebilsinler :) Game Jam'ler zaten kaynaşmanın ve üretmenin başlangıç noktası. Dönem projelerinin tohumları genellikle bu jam'lerde atıldı. O yüzden ne kadar jam o kadar iyi diyoruz :) Master Class'lar ise hem bir ustadan ders almak hem de bizzat o ustayla tanışmak açısından oldukça verimli ve gaza getirici oluyor.

Geçtiğimiz bahar döneminde başladığımız ve şu an gelişmekte olan BUG Berlin ve BUG Pro ise yeni yılda kendini gösterecek iki yeni markamız. BUG Berlin, merkezi bir anlamda Berlin'deki Bahçeşehir Üniversitesi olan, Almanya ile başlayarak Avrupa'ya yayılacak bir aktivite organizatörü. Uluslararası bir iletişim ve tasarım ağı ile öğrencileri buluşturmak Master BUG için oldukça önemli. Pilot etkinliğimizi Nisan ayında öğrencilerimizle Games Week Berlin'e katılarak yaptık bile. Facebook albümümüze bir bakın derim :) Planımız her döneme bir etkinlik tasarlamak. Ayrıca bu etkinlikleri sadece Master BUG öğrencileri ile değil, ilgili herkesle paylaşmak istiyoruz. BUG Pro ise Master BUG öğrencilerinin ar-ge ve sektör projeleriyle buluşabileceği bir üretimhane. Öncelikli odağımız eğitim, çocuk ve kültür oyunları. BUG Pro, adından da anlaşılabileceği üzere profesyonel bir yapı; bu anlamda işbirliklerine ve başvurulara açık olacak elbette.

Son olarak Crytek ile başlatacağımız CryEngine Academy ve VR Lab var yeni yılda aktive olacak ama, onlar biraz daha bekleyebilir. Şimdi Master BUG başvuru zamanı! İlgili arkadaşları birlikte oynamaya, oynarken tasarlamaya bekliyoruz :) (Sorularınız için bug@bahcesehir.edu.tr)

BUG Lab kurucu direktörü
Yrd.Doç.Dr. Güven Çatak

KİM NE DİYOR? "Türk filmi 'Kış Uykusu'. Kapadokya'nın karlı ve ilginç kontrastta görüntüleri." *Hideo Kojima*

Los Angeles'ta garaj alarak Hollywood'un en ünlü tır şoförü olma hayalimizi gerçekleştirebiliriz.



AMERICAN TRUCK SIMULATOR

KAMYON DEĞİL, TIR SANATI -BURAK EKEN

Tır şoförlüğü kariyerimize başladığımızdan beri yılları yollarda devirerek Avrupa'da gitmedik köşe bırakmadık. Direksiyon başında yük taşıyarak geçen hayatımızda artık yeni bir maceraya atılma vakti geldi. Yeni yerler keşfetmenin, yeni işler yapmanın, yeni fırsatlar kovalamanın tam zamanı. Tırınıza atlayın, Amerika'ya gidiyoruz!

Batı'ya yolculuğumuzda durağımız, Yeni Kıta'nın en batısı: California. Şimdilik tek eyaletteyiz. Ama burası, bu yeni diyardaki maceramızın sınırlı kalacağı değil, başlayacağı yer olacak. Yeni kariyerimize bu güneşin eksik olmadığı, sahili uzun eyalette adım atacağız. Yeni Kıta'ya gelirken eski alışkanlıklarımızı değiştirmek zorundayız. En başta da tırlarımızı. Avrupa'daki güzel çekicilerimize veda ediyoruz. Amerika'nın her şeyi gibi çekicileri de farklı. İlk bakışta gözümüz yadırgıyor. Görünüşlerindeki farklılık kullanımlarına da yansıyor tabii. Ama alışmamız gerekiyor ve çabucak da alışırız. Sonuçta tır değil mi? İşimiz bu bizim!

Çekicimize dorseyi takıp yola çıktığımızda doğanın her türlü güzelliğiyle iç içe olacağız: ormanlar, denizler, dağlar, tepeler, çöller... Ve tabii tüm bunların arasına kurulu şehirlerden ve kasabalardan geçeceğiz. Avrupa'nın yollarını arşınlaya arşınlaya ezberledik. Hepsi de birbirine çok benziyor zaten. Bu ülkede yollar da farklı. California'nın bütün yolları daha özgün gözüküyor. Yolların çizgilerinden, kenarlarındaki tozlara, bitkilere, çiçeklere dek her şey farklı. Gezinirken insana değişik yerlerde bulunduğunu hissettiriyor. Avrupa'daki gibi ana yollara, küçük sanayi bölgelerine hapsedilmiş de değiliz. Amerika'da büyük şehirlerin heybetlerine sadece uzaktan bakmayıp içlerine de uğrayacağız. Ünlü mekanların yanından geçip, meşhur köprülerin üstünde göz ucuyla manzarayı seyredeceğiz. Yol üstünde karşımıza çıkan küçük kasabalara selam verirken kimi dar yollarda hassas manevralar yapmaya çalışacağız koca tırımızla.

Şehirlerarası yollarda ihtiyaçlarımızı karşılamak için yol kenarında benzin istasyonları ve dinlenme tesisleri görmeye alışığız. Amerika'da bunların yanında ağırlık istasyonları da var. Bazı yollara girerken tırımızı kantara çıkarıp ağırlığını ölçtürmemiz gerekiyor. Görünüşe göre bundan böyle taşıdığımız yükün ağırlığı, hangi yoldan gidip gidemeyeceğimizi belirleyecek. Güvenlik önemli fakat umarım bu rutin güvenlik önlemi, yolculuklarımızın keyfini azaltmaz.

Yolları aşıp geldiğimizde yükümüzü teslimat bölgesine ulaştırmakla işimiz bitmiyor. Gittiğimiz yerde dorsemizi düzgünce park etmemiz de gerekiyor elbet. Avrupa'da bize bir yer gösterirler, biz de oraya park ederiz. Amerika'da ise bize birden fazla park yeri gösteriyorlar. Gösterilen yerler arasında seçim hakkını bize bırakıyorlar. Ama zor gözüken yere park edersek bahşişi bol tutuyorlar, haberiniz olsun!

Yeni bir ülke, yeni bir düzen, yeni bir kariyer... Avrupa'nın büyüklüğünden ve genişleyen iş ağından sonra tek bir eyalet olarak California ilk başta küçük gözükse de zaman içinde bize diğer eyaletlerin kapısını açacak fırsatlar da çıkacak karşımıza. Belki de zamanla sınırları aşar; Meksika'ya, Kanada'ya bile gideriz! Hazırlıklarınızı tamamlayın, büyük yolculuğa az kaldı...



Gezmeden Görelim

Oyunun yapımcısı SCS Software, simülasyon oyunları üzerine çalışan Prag'lı küçük bir stüdyo. Şu an *American Truck Simulator* dışında, hakkında henüz fazla bilgi sahibi olmadığımız *Euro Coach Simulator* adlı şehirlerarası otobüs simülasyonunun yapımını da sürdürüyor. Aynı zamanda *Euro Truck Simulator 2*'nin sürekli güncel tutulmasıyla da uğraşıyorlar. Stüdyonun oyunlarında böyle büyük haritaları yaratırken uyguladığı çalışma metoduysa hem ilginç, hem de stüdyonun küçüklüğünü düşününce son derece mantıklı. Oyunlara aktarmayı düşündükleri yerleri gidip yerinde gözlemlemeye maddi imkanları el vermeyince teknolojinin imkanlarını kullanma yoluna gitmişler. Google'ın Street View uygulamasını kullanarak istedikleri yerlere yakından bakıp oyunlara aktarma şansı bulmuşlar. Tüm oyunları gibi *American Truck Simulator*'ın haritası da bu şekilde tasarlanıyor. Fakat bu kez önceki oyunlarına göre çok daha detaylı çalışıp her bir bölgenin farklı dokusunu oyuna yansıtmaya çaba gösteriyorlar.

Tür: Simülasyon **Yapım:** SCS Software **Dağıtım:** Excalibur Publishing **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Ekim 2015



"Doğum günün kutlu olsun sözünün cevabı 'Sizin de kutlu olsun'dur... öyle değil mi?" *Sean Murray, Hello Games*

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

YAZ AYLARI OYUNSUZ GEÇİNCE, UFUKTA GÖZÜKEN OYUNLAR BİZİ DAHA ÇOK HEYECANLANDIRIYOR





Paketin başlangıç seti, inşa edilen standla birlikte üç karakter ve bir araç içeriyor. İsterseniz portalı inşa etmeyin tabii, ama o zaman üşengeçliğinizi affetmeyiz.



BU TÜR OYUNLARDAN BAHSEDERKEN SIK SIK SÖYLEDİĞİM BİR CÜMLE VAR: BU DÖNEM, ÇOCUK OLMAK İÇİN GÜZEL BİR DÖNEM!

LEGO DIMENSIONS

Çevrimiçi oyunların durdurulamayacağını, yemeğin az da olsa beklemesi gerektiğini anlayan bir ebeveyn nesli yetişiyor arkadaşlar. Evet, onlar bizleriz. Okurlarımızdan bazıları, ekibimizden Sinan çoluğa çocuğa karıştı bile. Birçoğumuzun yıllarca hayal ettiği, yanımızda aile büyüğümüzle birlikte birkaç el oyun atma alışkanlığı bizim çocuklarımız için tahminen vazgeçilmez olacak. Bu tür konulardan bahsederken sık sık söylediğim bir cümle var:

Bu dönem, çocuk olmak için güzel bir dönem.

Ama bizler çocuklarımızla oyunun başına oturduğumuzda geçmişimizden bir şeyi daha getireceğiz ki, bu da *LEGO Dimensions* sayesinde olacak. Daha önce *Skylanders* ve *Disney Infinity*'nin yaptığını bu sefer LEGO'larla, üstelik fiziksel oyuncağın keşfetmeye ve inşaya dair o harika dokusunu da bozmadan yaşayacağız. *LEGO Dimensions*, aynı diğer oyunlar gibi fiziksel oyuncakların oyun dünyasını etkilediği bir deneyim. Ama bize hem bugüne kadar yapılmış LEGO oyun dünyalarından sağlam bir kısmını, hem de bozup yeniden (ve sonra yine yeniden) yapma keyini veriyor.

PORTALLAR, PORTALLAR...

LEGO evreninde işler yine karışık. Maskeli ve gizemli kötümüz **Lord Vortech**, LEGO dünyalarını bir araya getirmektedir ve bu işlerin sonu hiç hayırlı olmaz. Duruma el koyan ise Gandalf, Batman ve Wyldstyle (The LEGO Movie'den) üçlüsü olur. Zaten bu üçlü, yanlarında bir adet Batman aracıyla birlikte başlangıç setinin parçası.

Bu başlangıç seti, bünyesinde bizim inşa edeceğimiz portalla geliyor. Çalışması için inşa etmeseniz de olur ama, o zaman tabla çok çiğ durur yahu. O nedenle çocuğunuzu kapıp masaya parçaları dökme, adım adım birleştirme zamanı.

Başlangıç kiti bu şekilde olsa da üç farklı paket sunulacak piyasaya. **Level Pack**, bünyesinde oynanacak macerayı, karakteri, ekipmanı falan derken tam bir paket aslında. **Team Pack** farklı dünyalar için birkaç karakter ve ekipman sağlıyor. **Fun Pack** ise sadece karakter sunan, en minimalist paket.

Burada iki önemli nokta var: İlki **Telltale Games**'in bunca yıldır LEGO oyunlarında pek de hayal kırıklığına mahal vermemiş olması. Yani birikim çok kuvvetli, LEGO'nun kendisi de zaten devasa bir marka. İşin macera kısmı dolu dolu olacaktır. İkinci kısım ise işin yapıp bozma eğlencesi. Paketlerden çıkan araçların her biri üç farklı seçeneğe sahip olacak. Yani bulmacaları çözerken geliştirmeleri oyun içinde almayacak, gerçek dünyada figürü bozup başka türlü yaparak halledeceksiniz. Şimdilik ses yok ama, ileride çaprazlama araçlar ile daha da etkileyici şeyler üretme ihtimali de var!

Back to the Future, Jurassic World, LEGO Ninjago, Doctor Who, DC Comics, Portal 2 gibi bir dolu farklı dünyadan karakter ve ekipmanlar bizlerle olacak. Biz de Lord Vortech'e karşı savunma hattını bugüne kadarki LEGO birikimimizi her gerçek hem de sanal dünyada paralel kullanarak çekeceğiz.

Diyorum ya, ebeveynler için de çocuklar için de ne güzel zamanlar... **-Sarp**

Tür: Macera / Oyuncak **Yapım:** TT Games **Dağıtım:** WBIE **Platform:** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 27 Eylül 2015

TONY HAWK'S PRO SKATER 5



Evet, geçmişte kalmış bir isim geri dönüyor! Gerçek hayatta bir türlü deneyemeyip oyunlarda canını çıkarmaya bayıldığım kaykaylar, üç boyutlu halleriyle geri geliyor. *Tony Hawk's Pro Skater*, 1999'da ilk oyunuyla hayatımıza girmiş ve 2008 civarında bir çöküşe girmişti. Neyse ki daha çok özüne dönmüş olan, başarılı kontrol şemasıyla dikkatleri çeken *Pro Skater 5*, kısa bir süre sonra bizlerle olacak. Yalnız görsel kalite, sanki günümüz oyunlarının biraz gerisinde. Çıkmamış oyunun biletini şimdiden kesmenin alemi yok tabii, hem zaten içerik konusunda kendi kaykay parkı editörü, insanların rahatça dahil olabileceği sekiz kişilik multiplayer sistemi, iyi mi kötü mü olduğunu tam bilemediğim power-up sistemi ile de doyurucu gelecek. Ben sanal kaykayımın tekerleklerine bakım yapmaya başlıyorum bile, sizi de beklerim.

Tür: Spor **Yapım:** Robomodo **Dağıtım:** Activision **Platform:** PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360 **Çıkış Tarihi:** 29 Eylül 2015

DEAD ISLAND 2



Bu sefer üzücü bir gelişmeye yer vereceğiz bu sayfalarda. *Dead Island 2*, ertelendi. Gerçi iş biraz daha karışık, hemen özetleyeyim. Nisan ayında 2015'te değil, 2016'da çıkacağı belli olan oyun bu sefer de geliştiricisini kaybetti. Marka **Deep Silver**'ın kontrolündeyken oyunun yapımını **YAGER** üstlenmişti. Ama Deep Silver, YAGER'le yolları ayırmaya karar verdi. Daha önce, amaçladıkları oyunu geliştirmenin beklenenden uzun sürmesi gerekçesiyle çıkış tarihini ileriye atan yayıncı firma, belli ki geliştirme ekibinden memnun kalmamış. Zaten söylenenler, izleyenlerin gayet keyif aldığı tanıtım videosu ile ortaya çıkan ürünün pek alakalı olmadığı yönünde. *Dead Island* oyunlarının iyi tanıtım videolarıyla bir derdi var anlaşılan. Şu anda *Dead Island 2*, herhangi bir ekipte değil, oyunun geleceği de netlikten uzak. Ama Deep Silver'ın elindeki en büyük markalardan biri olduğu düşünülürse, bu karmaşa kısa sürede çözüme ulaşacaktır.



Tür: Hayata kalma / Aksiyon **Yapım:** Yager Development **Dağıtım:** Deep Silver **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016

OGZ
İLK BAKIŞ
ÖZEL
iOS · PC · OSX · PS3 · PS4 · XBOX 360 · XBOX ONE · ANDROID

STAR BAT



WARS TLEFRONT

37 YIL SONRA, BİR KEZ DAHA

-SARP KÜRKCÜ

Nesilleri, ırkları, kültürleri fark etmeksizin her türden insanı ortak bir kümede buluşturmayı başaran kült eserlerden biri, 2015'in son aylarında bir kez daha kozasından çıkacak. İster bugüne kadar sadece filmleriyle yetinmiş, isterseniz de çıkmış her çizgi romanı kare kare ezberlemiş olun, o kozadan ne çıkacağını delice merak ettiğinizi biliyoruz. İhtişam konusunda eskisini aratmayacak büyüklükte bir uyanışla karşılaşacağımız kesin ama kalitenin ne kadar tutturulacağını tam olarak kestiremiyoruz. **Star Wars**, acaba o gün geldiğinde ismi dışında bir şey koyabilecek mi masaya?

2013 yılında **Electronic Arts** ve **Lucasfilm** 10 yıllık bir anlaşmaya imza atmışlardı. Star Wars ismiyle çıkacak olan oyunların yapımını üstlenen EA, geçen iki yılda önümüze elle tutulur herhangi bir ürün koymadı. Sık sık dile getiriyorum, *Star Wars Battlefront* bu anlaşmanın ilk ürünü olacak ama geniş ölçekte bakarsanız yeri çok daha önemli.

Bu zamana kadar *Battlefront*'u hep tek başına bir oyun olarak düşündük. Ama aslında Star Wars'un 2015 ve sonrasına dair kaderini belirleyecek kilit parçalardan biri o. Önümüzdeki dönemde bu markanın ne kadar sık ve çeşitli şekillerde karşımıza çıkacağı düşünülürse, bu çok önemli bir rol... Disney, filmlerden oyunlara, kitaplardan oyuncaklara kadar her şeyiyle yenilenmiş bir Star Wars sunacak bize. Farklı yaş kitlelerine hitap eden daha yüzeysel eserler olduğu gibi (*Rebels*, *Clone Wars*) sinemada Ep. IV-VI'nın ağırlığına yaklaşan yeni bir üçleme planı var. Star Wars zaten aynı anda birkaç koldan ilerleyen bir marka oldu her zaman. Filmlerin eksiği oyunlarda, kitaplarda; çizgi romanların geçmiş hikâyeleri ise ansiklopedi temasındaki kitaplarda tamamlandı. Yükün çoğunu filmler taşısa da Star Wars 'saga'sı tüm parçalar birleştiğinde ortaya çıkıyordu. Bu nedenle herhangi bir ürün üzerinden tüm Star Wars'u değerlendirmek haksızlık sayılır.

Ama E3'te Star Wars diye önümüze *Galaxy of Heroes* adında bir kart oyunu koyan **Electronic Arts**'a istediğimiz kadar kızmakta serbestiz. Koskoca fuarın özellikle Star Wars açısından bu kadar kısır geçmesi, affedilemez.



Kurduğunuz güç kalkanı, sizi birkaç lazer ışınından koruyacak. Sonrası ise tümüyle size kalmış.

Olsun, sonuçta *Star Wars Battlefront* gün geçtikçe biraz daha şekilleniyor. Bugüne kadar neyin olup neyin olmayacağı konusunda parça parça bilgilerini topladığımız, DICE Stockholm gibi yeni bir ekip tarafından yapıldığı için biraz şüpheyle yaklaştığımız *Battlefront*'u artısı ve eksisiyle ölçüp tartmanın vakti geldi. Hazırsanız, holocron'u çalıştırıyorum...

501. ORDU DİNLENECEK

Star Wars Battlefront, ismi duyduğunda içini heyecan kaplayan insanlar tarafından geliştiriliyor öncelikle. En azından GamesTM'in projeyi yöneten kıdemli yapımcı **Lina Ingvarsdottir** ile yaptığı röportaj bunu ortaya koyuyor. 2013'teki anlaşma yapıldıktan sonra ekip, bir Star Wars oyununa imza atmak için yanıp tutuşuyormuş. Ama sonuçta EA büyük bir firma, Stockholm ofisi ise *Battlefield 4*'e destek çıkmakla görevli o zamanlar.





JADE RAYMOND: İKİNCİ OYUNCU

EA ve Lucasfilm arasında sağlanmış olan 10 yıllık anlaşmanın sonucunda yapıldığını bildiğimiz oyun sayısı, dört. İki mobil oyunumuz, Battlefront ve Visceral Games'in (Dead Space serisi, Dante's Inferno) senaryo merkezli bir oyun var yani.

Assassin's Creed markasının eş yaratıcısı olan Jade Raymond'un konuya girişi ise buradan oluyor işte. EA'in kanatları altına giren Raymond, **Motive** adında yeni bir stüdyo kurdu ve Kanada'daki bu stüdyo Visceral'ın oyununu da idare etmekle görevli. Ama bunun yanında Motive, BioWare ile de sıkı fıkı çalışıyor ki, BioWare Montreal (yine Kanada) Mass Effect: Andromeda'ya odaklanmış durumda.

Visceral'ın geliştirdiği oyuna dair en net bilgiler ise Nolan North'tan geldi. Yeni oyunun iptal edilen Star Wars 1313 ile benzeştiğini söyleyen North, ya daha fazlasını bilmiyor ya da söylemek istemiyor. 1313, iptalinden önce bir demoyla karşımıza çıkmıştı ve demo, Coruscant'ın 1313. katında çatışan bir kelle avcısını konu alıyordu. Daha sonradan modellerin sunum için yerleştirildiği, oyunun aslında Boba Fett'i konu aldığı açıklanmıştı.



Oyun, ufak alanlarda çatışma ruhunu sıkı yansıtıyor.



Ama yeni bir projeye başlayacaklarının haberini basit bir e-posta ile falan almamış ekip. Karanlık bir odaya davet edilmişler... Ve o karanlık odadaki tek şey, **Imperial March**'ın tüyleri diken diken eden tınısı. Tabii şunu da belirtmekte yarar var: Ingvarsdottir bu olayı GamesTM'e Kaliforniya'da gerçekleştirilen **Star Wars Celebration**'da anlatıyor. Şu hikâyeden sonra ortama yayılan kıskançlık enerjisinin yoğunluğunu düşünebiliyor musunuz? Force halt etmiş... Neyse ki DICE ekibi, konu Star Wars olduğunda onu delice sahipleniyor. "*Siz bir hayran mısınız bilemem ama bizler kesinlikle öyleyiz*" diyor hatta Ingvarsdottir.

Her ne kadar tutkulu olsalar da, sonuçta deneyimsiz ellerde proje mahvolabilir. Ama Stockholm ekibi, daha önce *Battlefield 4*'ü Los Angeles ekibiyle birlikte geliştirmiş. En azından iş takım tabanlı FPS'ye geldiğinde, ekibin deneyimi konusunda pek de şüpheye gerek yok. Gerçi *Battlefield 4*'ün sahip olduğu hataları hatırlarsanız, *Battlefront*'un geleceğinden korkmak mümkün. Ingvarsdottir, her ne kadar *Battlefield 4*'le çakışıyor olsa da *Battlefront*'la neredeyse iki yıldır uğraştıklarını belirtiyor. Yani EA ve Lucasfilm anlaşması gerçekleştikten çok kısa bir süre sonra DICE görevi üstlenmiş. Ölçek olarak kıyaslandığında *Battlefield 4*'ten daha küçük bir oyun bu, yani sürenin yetmemesi için hiçbir sebep yok. Ah evet, *Star Wars Battlefront* diğer oyunlar gibi tek kişilik bir senaryoya sahip olmayacak. Çok oyunculu haritaların dizili olduğu, bot'lara karşı oynadığımız bir yapısı olsa da bir hikâyeyi takip etmeyeceğiz. Gerçi "hangi hikâye?" dediğinizi duyar gibiyim. Eski oyunları hatırlayanlar için, bu sefer 501. Ordu'nun tatile çıktığını bilmek dışında bir fark yok aslında.

Ama harita çeşitliliğimiz fazla. Toplamda 12 harita olacak oyun çıktığında, tabii bunlara eklenecek iki de ücretsiz DLC haritası var. Oyunun geçeceği gezegenler Endor, Hoth, Sullust ve Tatooine. Sullust hariç, eski üçlemenin geçtiği her yeri göreceğiz yani. Sullust ile ilgili bilgileri sağ sayfadaki kutuda bulabilirsiniz ama diğer üç gezegene aşina olmayan Star Wars izleyicisi olduğunu sanmıyorum ben. Son olarak DLC'de gelecek olan haritalar Jakku gezegenine ait. Jakku, *Ep. VII: The Force Awakens* fragmanında gözüktü ilk kez, ayrıca o haritaların filme atıfta bulunacağını da biliyoruz.

Haritalar ise hem büyük, hem de parçalanabilir şekilde sunulacak karşımıza. Örneği Hoth buz mağaraları, Echo Üssü ve buzlu ovaların hepsini barındıracak. Şu ana kadar yayınlanan videolara bakınca, bir bütün halinde gördük bu haritaları ama parçalanmış şekilde de oynamak mümkün olacak. Oyun en az 4'e 4, en fazla da 20'ye 20 oyuncuları karşı karşıya koyacağından bu mantıklı bir seçim. Tabii 20'ye 20'nin yeterli olup olmaması konusu, bambaşka bir tartışma. *Battlefield 4*'ün (ve *Battlefront II*'nin) 32'ye 32 oyuncu desteği sunarken bu sayının azalmış olması üzüntü verici. DICE'tan gelen açıklama, daha önce yapay zekâ tarafından doldurulan karakterlerin yeteri kadar iyi bir savaş ortamı ruhunu yansıtmadığı yönündeydi. E ama yapay zekâyı geliştirmek yerine neden kısıntıya gittiniz sevgili Stockholm ekibi? Bir tasarım kararı diyorlar, biz de bu sözü şimdilik kabul etmek zorundayız.



İt dalaşı konusunda atmosfer altı haritalarla yetinmek zorundayız.

YENİ STAR WARS ZAMAN ÇİZELGESİ

"Bundan sonra zaman çizelgesi nasıl olacak?" sorusunun cevabını SDCC'de aldık bu sene. Tükettiğimiz içeriklerin çoğu, artık gayriresmi. Ama küskünlüğü üstünüzden atıp bulaşmak istiyorsanız, OGZ Online'da Baran Köse'nin de derlediği listeye göz atabilirsiniz. Star Wars bundan sonra böyle bilinecek işte:

- **1999** — STAR WARS: EP. I The Phantom Menace
- **2002** — STAR WARS: EP. II Attack of The Clones
- **2008** — STAR WARS The Clone Wars (film ve animasyon dizi)



Ama bu kararı, haritaları tasarlarken desteklediklerini belirtiyor Ingvarsdottir. Haritalar, 20 kişinin alakasız yerlerde ufak savaşlar yapacağı ortamlar yerine gerçekten galaktik bir savaşın cephesini sırtlanan topraklar gibi hissettirecekmiş. Oyun çok fazla hands-on testine tabi tutulmadı, umuyorum ki siz bu sayfaları okurken bizler de Gamescom'da oyunu en azından bu sözünü tutuyor mu diye test ediyor olacağız bir miktar. Gelecek ay olumlu haberlerle dönmemiz, en büyük temennim.

EKİPMANINI KAP DA GEL!

Battlefront, geçmişte kullanılan sınıf yapısını bir kenara bırakıyor. Diyorum ya, bu artık Star Wars için yeni bir devir ve DICE, geçmiş alışkanlıklara sünger çekmekte sıkıntı duymuyor. Artık oyunda oynadıkça ekipmanları açacak, bu ekipmanları doğru slotlara yerleştirip kendi önceden belirlenmiş karakterlerimizi hazırlayacağız (loadout). Aslına bakarsanız, DICE'ın FPS'lerine alışkın olanların tanıyacağı bir sistem bu. Hatta ve hatta birçok çekişmeli FPS'de de var. Ama bu faktörü bir de kartlarla geliştiriyor oyun. Eşsiz özellikler olarak da düşünebileceğiniz bu kartlar, karakterinizin zor durumda bir koruma kalkanı açmasını, ya da sağlam bir bombardıman yardımında bulunmasını sağlıyor. Bu sistem de *Titanfall* gibi örneklerde çıktı karşımıza, o nedenle Stockholm ekibi iyi bildikleri ve doğru çalıştığına inandıkları mekanikleri oyuna dahil ediyor desem yanlış olmaz.

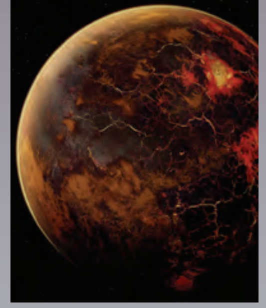
Ama sınıflar veya eski oyunlarda olup yeni *Battlefront*'ta olmayan diğer birçok faktör, Star Wars serisine duyulan saygının yok olduğu anlamına da gelmiyor. "*Seriye saygı duymamız gerekli*" diyor Ingvarsdottir, "*yaptığımız işle de bunu gerçekleştirdiğimize inanıyorum. Zaten özgünlüğe ulaşmanın başka bir yolu da yok.*"

Daha önce dergide Lucasfilm'le yapılan görüşmeler sayesinde Skywalker Çiftliği'ne girilip eski maket ve modellerin üç boyutlu taramalarından bahsettik sık sık. Buna ek bilgi ise, çıktığı tüm sistemlerde bu görsel kalitenin 60fps olarak sunulacağı. Hem de bahsedildiği kadarıyla capcanlı bir doğayla birlikte. Tabii videolarda gördüğümüz Hoth ve Tatooine, bu konuda biraz kısır olduğundan yine ilerleyen ayları bekleyeceğiz. Grafiklerin keyfini çıkarmak için tek bir kameraya da mahkum değilsiniz üstelik. *Battlefront*, tek tuşla istediğiniz anda birinci ve üçüncü kişi kameraları arasında geçiş yapabiliyor. Üstelik karakterlerin animasyonları da gayet başarılı.

Bu noktada oyunda eksikliği en çok hissedilecek yere dümeni kırmak gerekli: Uzay savaşları. *Battlefront II*'nin çıktığı zamanlarda PS2 ve Xbox hüküm sürüyordu, bizler de uzayın derinliklerinde gemiden gemiye saldırı yapabiliyorduk. İki büyük ana geminin ortasında avcıların amansız mücadelesi indirme gemilerinin korunmasını mecbur kılıyordu. Hele ki Ep. III'ün Coruscant yörüngesindeki kuşatma görüntülerini az çok yaşayabilen oyuncular için, *Battlefront II* bambaşka bir anlam taşıyordu.

Şimdi tüm bu heyecanı alın ve çöpe atın. Çünkü *Star Wars Battlefront*, uzay savaşlarına ev sahipliği yapmayacak. Geçmişten bugüne gerçekleşen gerilemelerden belki de en çok ciddiye alınması gerekeni bu. Ama görünüşe göre günümüz konsolları hem 1080p, hem 60fps, hem de uzay savaşlarının derinliğini sunabilecek güçte değil. En azından GamesTM, DICE ekibinden bilgiyi bu şekilde almış. Biliyorum, yeni bir konsol / PC öfkesini diriltebilecek derecede bir iddia bu. Ama Ingvarsdottir'e göre, ekip bu şartlar altında doğru kararı verdiklerine inanıyormuş.





SULLUST NERESİ?

Sullust gezegeni, iki üçlemede de ismine rastladığımız bir yer değil. Ama bu gezegenin yerlileri olan Sullustan'ları biliyoruz. Ep. VI'da Lando Calrissian, Millenium Falcon'un pilot koltuğunda otururken, ona eşlik eden Nien Nunb bir Sullustan. Asi İttifakı tarafından bu görev için elle seçilmiş olan Nunb, birlik içerisinde olan Sullustlulardan sadece birisi. İlginçtir, Ep. VII'de kendisini görme ihtimalimiz yüksek.

Gezegenine dair de ufak bir bilgi verelim. Aslında Asi İttifakı'nın sağlam kalelerinden birisidir. Klon Savaşları döneminde hırpalandıktan sonra rahat bırakılıyor, hatta bu hırpalanmaya dair birkaç kareyi Clone Wars animasyon serisinde görebilirsiniz.



2014	2015	2005	2015	2015
DARTH MAUL Son of Dathomir (çizgi roman)	STAR WARS: Dark Disciple (roman)	STAR WARS: EP. III Revenge of the Sith	STAR WARS Kanan (çizgi roman, devam eden seri)	STAR WARS Lords of the Sith (roman)







Hemen üzülmeyin, oyunda avcı gemileri var en azından. Atmosfer altı uçuşlarla yer savaşının bir eşlikçisi olarak, ya da tek başına bir oyun modunda dar kanyonların arasında Asi İttifakı ve İmparatorluk'un gemilerini yönetebileceğiz. Gemilere özel **Fighter Squadron** modunun dışında şu ana kadar açıklanmış beş oyun modu var. Haklarında oldukça az bilgi var ama Walker Assault, aralarında şimdilik en popüler olanı. 20'ye 20, karşı tarafın uydu bağlantısını kesmeye çalıştığımız oyun modu E3'teki o uzun oynanış videosunun alındığı mod aslında. Yani en hararetli, en sıkı dövüş orada kopuyor. Bunun dışında Heroes & Villains, Cargo, Drop Zone, Supremacy gibi modların da adi geçiyor. İsimler muğlak olsa da, *Battlefield* ve diğer oyunlardan tanıdık birçok mod göreceğiz *Battlefront*'ta. Supremacy'nin Conquest olduğundan emin sayılırız mesela.

Tabii yine E3'te gösterilen, iki oyuncunun birlikte co-op bir maceraya atıldığı görevler var. DICE'tan gelen açıklama, Asiler ve İmparatorluk için bu görevlerin farklı olacağı şeklinde. Asiler için dalga dalga Stormtrooper'ların geldiği Survival modunu zaten videoda görmüştük, İmparatorluk için ise bir detay açıklanmış değil. Tabii belirtmek lazım, bu görevlerin haritaları daha önce bahsettiğim 12 haritanın parçası değiller. İşin eğlenceli kısmı, bu sistemi ister çevrimiçi, isterseniz de ekranı ikiye bölerek co-op oynayabiliyor olmanız. Yani evdeki birisi ikinci kolu kapıp bu görevlerde size eşlik edebilir. Kötü haber ise, PC'nin split-screen özelliğinden mahrum kalması.

İki kişinin önemi, bir diğer mekanikte daha göze çarpıyor. *Battlefront*, alıştığımız takım sistemini (squad) geride bırakıyor, onun yerine ikili oyunlar üzerinden yürütüyor. "Buddy" sistemi, kendinize seçtiğiniz bir arkadaş ile birlikte deneyimi ya da oyundaki gelişimi paylaşabilmenizi sağlıyor. Özellikle ailelerde işe yarayacak, güzel bir sistem olmasının yanında takım sisteminin sağladığı iletişim, yanında doğma gibi özellikleri de kapsıyor.

Ingvarsdottir'in söylediğine göre DICE'ın amacı devasa gezegen savaşlarına odaklanmak. E tabii işin içine "devasa" sözü girdiğinde, bir yerden bir yere gitmenin yollarını ya da emrimize amade olacak araçları sorgular oluyoruz. Nelere binilebiliyor, neler kullanılabiliyor? AT-AT'leri aradan çıkaralım öncelikle. AT-AT'lerin sadece silahları kontrol edilebiliyor, onun dışında kendilerince hareket ediyorlar. Yani birinin kokpitine atlayıp, kafanıza göre güzergahlarda dolaşamıyorsunuz. Aynı şey Y-Wing bombardımanı için de geçerli. Bir bölgeyi işaretliyor, oraya Y-Wing'lerin saldırmasını sağlıyorsunuz Asiler tarafında. Bu iki özellik de Walker Assault haritasına özel yalnız, kafanıza göre herhangi bir haritada kullanamıyorsunuz. Ayrıca AT-ST ve Speederbike'lar oyuncuların kontrol edebildikleri araçlar olarak oyundalar. İş göklerin hakimiyetine geldiğinde Millenium Falcon'dan, TIE Fighter'lara, dönemi yansıtan Star Wars gemilerinin çoğuna ev sahipliği yapıyor oyun. Ama şimdilik bu araçların nasıl temin edildiği kısmı muamma. Han Solo zaten gemisine herhangi birinin öylesine binmesine izin vermez hem.







Snowspeeder ile AT-AT'nin bacaklarına kordon dolamak, müthiş bir nostalji hissi verecek herkese.

2015 STAR WARS Tarkin (roman)

2015 STAR WARS A New Dawn (roman)

2014 STAR WARS REBELS (animasyon dizi)

Eski üçleme konu alındığından Luke, Vader ve Boba Fett gerçekten en net karakterler. Hepsinin kendi özellikleri var. Tabii ki Vader ve Luke, birçok noktada benzeşiyor.

2016 **STAR WARS** Rogue One (yeni sinema filmi)

1977 **STAR WARS: EP. IV** A New Hope

2015 **STAR WARS: PRINCESS LEIA** (çizgi roman, devam serisi)

2016 **STAR WARS: LANDO** (çizgi roman, devam eden seri)

2015 **STAR WARS** (çizgi roman, devam eden seri)







İkonik Star Wars karakterlerini bu savaşlarda yönetip yönetmeyeceğimiz ise E3'teki demoda savaşa müdahale eden Darth Vader ile kesinlik kazandı. Şimdilik Boba Fett, Darth Vader ve Luke Skywalker'ı savaş alanında saflarda görebileceğiz. Daha açıklanmamış olan kriterlere erişildiğinde, oyundaki bir şanslı kullanıcı bu karakterlerin kontrolünü üstlenecek. Tabii her karakter kendisine uygun özelliklere sahip olacak ve yenilmeleri o kadar da kolay olmayacak. *Battlefront*'un önceki oyunlarında bunun örneğini görmüştük ama DICE, artık dengenin çok daha iyi kurulacağının sözünü veriyor. C-3PO ve R2-D2 oyunun bir parçası olacak ama birer kahraman olarak kullanılacaklarını sanmıyorum. Han Solo, Leia, Lando gibi tanıdık simaların ise olması çok yüksek ihtimal.

Savaş, sadece o tek kahramanın oyun alanı sanmayın sakın. *Battlefront*'ta karakterlere eskisinden daha fazla özgürlük verilmiş durumda. Daha önce bahsettiğim kartlar ya da kişiselleştirilmiş silah çeşitlerinin ötesinde hareket kabiliyetimizi etkileyen jetpack'ler de var. Darth Vader sizi Force Choke ile tutmak için hazırlanırken tek bir hamleyle kaçabilir, ya da dev AT-AT'nin ağır lazer toplarından kendinizi korumak için güvenlik kalkanınıza sarılabilirsiniz. Bu bir taktik oyunu, kafadan girip herkesi öldürecek kadar güçlü olduğumuz tek kişilik bir macera değil ne de olsa.

Zaten Ingvarsdottir'in altını çizdiği ve doğru olan bir şey var: "*Konu Star Wars olduğunda, herkes ışın kılıçlarıyla kahramanı oynamak ister. Ama Battlefront, bu değil. Battlefront, gerçekte galaksiyi şekillendiren o çatışmaların parçası olduğunuz bir deneyim.*"

Ingvarsdottir bir şeye daha dikkat çekiyor: Aradan iki konsol nesli geçti, ve bu oyunu oynayanların birçoğu belki de eski oyunları oynamamış olacak. Tekrar aynı yere geliyoruz: Yeni bir Star Wars dünyası. Yeni bir oyun bütünlüğü. Yeni kitaplar, yeni çizgi romanlar. Belki de Oyungezer ekibinde eski Genişletilmiş Evren'e en çok çakılıp kalmış insan olarak sizden çok kendimi ikna etmeye çalışıyorum bu süreçte. Ama bu gerçekle yüzleşmek gerekiyor artık. İstesek de, istemesek de.

GÜÇ BU OYUNLA BİRLİKTE

Battlefront, iki noktadan çok güçlü yaklaşıyor. Bunlardan ilki, biz eski oyuncuların modern grafikler ve animasyonlarla Star Wars'un eski üçlemesine odaklanmış bir oyuna hayır diyemeyecek olmamız. Yalan değil, aradan geçen yıllarda FPS'lerle arası açılan Star Wars hayranları bile bu oyuna öyle ya da böyle bir şans verecektir. Geçmişe göre birçok eksiği burun kıvırmamıza yol açıyor olsa da, bugüne kadar gördüğümüz videolardaki ses efektlerinin orijinalliği, patlamaların Hoth'taki savaşın ruhunu bu kadar özüne uygun yansıtıyor olması heyecana kapılmamayı zorlaştırıyor.

Diğer nokta ise yeni filmle birlikte Star Wars'u kucaklayacak, daha genç ve eski *Battlefront*'ların deneyimini tatmamış oyuncular. Onlar için bahsi geçen birçok eksiklik zaten devede kulak olacak, *The Force Awakens*'ın Aralık 2015'te vizyona girişinden sonra oyunun satışları elbet zıplayacaktır. Çünkü hem Ep. VII, Prequel'lerden çok da kötü olamaz diye düşünüyorum, hem de Star Wars'un çaprazlama pazarlama politikasının gereği elbet filmle oyun arasında güzel bir bağ göreceğimizden eksik kalmamak için oyuncular savaş alanlarına hücum edecektir.

Son olarak, tüm bu Star Wars değişimlerinden dolayı markaya küsmüş, gözü yaşlı benim gibi hayranlara seslenmek istiyorum: Kurgu bir külliyatın bizleri umursamadan basıp geçtiğine şahit olduk Star Wars ile. Çizgi roman severler bunu zaten sık sık yeni başlangıç hikâyeleri ile yaşayıp duruyorlar, Marvel Sinematik Evren en güncel örnek. Star Wars'tan kopamayan bir insan olarak ben de hâlâ tam olarak bu gerçeği kabullenemediğimin farkındayım. Ama *Battlefront*'u tek başına bir oyun olduğu kadar, yeni bir külliyatın yapı taşlarından biri olarak da değerlendirmek doğru geliyor artık. Umarım, Star Wars'un bu yepyeni halinin temelleri sağlam dikilir.

Umarım, Güç seninle olur *Star Wars Battlefront*. Çünkü olmazsa, kötü bir başlangıcın ceremesini yine biz hayranlar çekeceğiz.



Oyunda hava araçlarının nasıl temin edileceği konusu hâlâ muallakta. Yani Battlefield'larda görmeye alıştığımız, araçların bulunduğu bir hangar sisteminden öte sayılı ve dağılımı düzgün yapılan bir modun olması önemli.

Ayrıca Snowspeeder'lara iki kişi binip kancayı bir oyuncuya emanet etmek, tahminen bu Battlefront'tan beklememiz gereken şeylerden. Halbuki Battlefront II bu konuda güzel bir oynanış mekaniği sunuyordu.



2015 STAR WARS: DARTH VADER (çizgi roman, devam serisi)

2015 STAR WARS: Heir to the Jedi (roman)

2015 STAR WARS: Battlefront - Twilight Company (roman)

STAR WARS BATTLEFRONT

NELER EKSİK

Yanındaki rakamları atıp temiz bir başlangıç yapıyor olsa da, Battlefront'u önceki oyunlarla kıyaslamamak olmaz. Bu konuda kimi noktalarda sınıfta kalıyor, kimi noktalarda ise kabul edilebilir bir portre çiziyor. Ama sizin için hayati olan bir madde var mı bakalım?

SINIF SİSTEMİ

Eski Battlefront'larda her dirilişimizde seçtiğimiz bir sınıf vardı. Bu sınıfın ekipmanları üzerinden bir savaş taktiği oluştururduk. Tabii sınırlarının net olması kararsız oyuncuların hazır bir karakteri seçip oyuna atlayabilmesini sağlıyordu.

Zamanında popüler olan bu sistem, şimdilerde birçok çok oyunculu FPS'de yerini kişiselleştirilebilir karakterlere bıraktı. Oyunu oynadıkça ekipmanların kazanılması, bunların karara göre kullanılması gibi bir sistem modern oyuncuların çok da yabancı olduğu bir şey değil.

ÇOK ÖNEMLİ Mİ?



64 KİŞİLİK MAÇLAR

"Devasa galaktik bir savaş" dediğinizde, savaşan karakter sayısının kayda değer olmasını istersiniz. Önceki Battlefront'larda, hatta en son Battlefield 4'te bile uygulanan bir sistem bu. Ama yeni oyun, en fazla 40 kişiyi karşı karşıya getiriyor.

Eğer etrafta anlamsızca koşturan yapay zekâ düşmanları temizleyecekse bu karar, hak verilebilir. Çünkü öylesine konmuş 12 kişi yerine oyuncuların sayıca eksiğini düzgün şekilde kapatabilen bot'ları görmeyi tercih ederim. Ama yapay zekâ zayıf kalacak, kocaman haritalar kimsenin kimseyi bulamayacağı çorak arazilere dönüşecekse DICE büyük bir hata yapacaktır.

ÇOK ÖNEMLİ Mİ?



TEK KİŞİLİK SENARYO

Önceki Battlefront'ların tek kişilik bir "senaryo"su vardı. İkinci oyunda 501. Ordu'nun görev sırasını takip ettiğimiz, ilk oyunda ise kuru metinlerin aktığı, aslında çok oyunculu haritaların biraz görevle süslendirilip önümüze sunulduğu bir sistemdi bu. Yani "senaryo" demek, biraz komik kaçıyor.
Yeni oyun, eğer eskisinden daha iyi bir örgü ile (ki arkadaşınızla co-op da oynanabiliyor bu kısım) haritaları ardı ardına sunacaksa, bir kaybımız yok demektir. "Custom Game" butonu koysunlar, ona da razıyım be!

ÇOK ÖNEMLİ Mİ?



ARAÇLAR

Battlefront II'nin Ep. I-III'ü de konu alması, oradaki savaşları oynamamızı ve dolayısıyla oradaki araçları kullanmamızı sağlıyordu. Geonosis'te Cumhuriyet'in AT-TE Walker'ları mesela hâlâ hafızamdadır. Ama bu çeşitlilik, yeni Battlefront'ta yok.

Bu biraz dert, evet. Ama ilerleyen DLC'lerle oyunun yeni üçlemeyle eş bir yol izleyeceğini düşünüyorum ben. Star Wars, yeni nesil için bir bütün olarak doğuyor. O nedenle yeni haritalar ve araçlar gelecektir. EA ve DLC, gözünüz korktu değil mi? Normal, benim de korkuyor çünkü.

ÇOK ÖNEMLİ Mİ?



UZAY SAVAŞLARI

Uzatmaya gerek yok, bir Star Destroyer'dan Lambda Shuttle'a sekiz asker sıkışıp Asi gemisine kuşatmaya gidemiyor, X-Wing'le TIE Fighter avına çıkamıyor, dev turbolazer atışlarından kaçamıyoruz.

Bu bir dert. Büyük bir dert. Şimdilerde teknik olarak sorunlu olduğunu söyleyip daha sonra DLC olarak karşımıza çıkarırlarsa hele, kalbimiz çok kırılır. O kırık kalplerle para sayarız tabii. Çünkü uslanmayan oyuncularız bizler.

ÇOK ÖNEMLİ Mİ?



1980 **STAR WARS:** **EP. V** The Empire Strikes Back

1983 **STAR WARS:** **EP. VI** Return of the Jedi

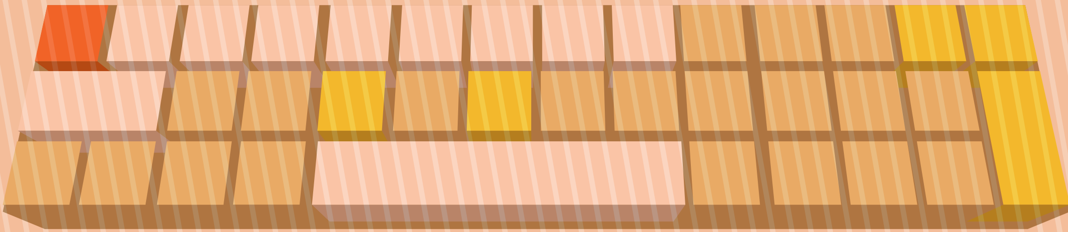
2015 **STAR WARS:** Uprising (mobil oyun)

2015 **STAR WARS:** Aftermath (roman)

2015 **STAR WARS:** **EP. VII** The Force Awakens

BiZ *Bunları* OYNUYORUZ

Bütün yıl okuldan, işten kafayı kaldırıp da oyun oynayamamaktan yakındınız ve klimanın karşısındaki koltuğunuza kurulup, ne çıkarsa oynayacağınız yaz günlerinin hayalini kurdunuz. Ve nihayet o gün geldi... Heyhat! Klimanın boynu bükük, koltuk boş. Zira yeni oyun çıkmıyor. Yapımcılar tatile çıkmış, oyunlar suyunu çekmiş olabilir, paniklemeyin! Sizin için ilkyardım çantası tadında bir dosya hazırladık. Birazdan görecekleriniz, henüz hiç denemediyseniz keşfetmeye, oynayıp bitirdiyseniz de geri dönüp biraz daha takılmaya değer oyunlar. "Bunların yenileri çıktı" demeyin, klasikler listemize güvenin!



HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Tür: Strateji **Yapım:** 3DO **Çıktığı Yıl:** 1999

15 yıl önce abimle kaynaşma amaçlı başladığım *Heroes of Might & Magic III*, o gün bu gündür vazgeçilmezim, bilgisayarımdan silemediğim yegâne oyun oldu.

Heroes III, sırf şehir içi görüntüleriyle bile kelimelere dökemediğim bir görsel şölen deneyimi yaşatıyor bana. Oyun içi kısımlarda, bu zamana göre hayal kırıklığı yaratacak grafikler var kabul ama siz hele bir de kale içine girin. Karşınıza çıkan o binalar, o manzara, o doğa bugün bile piyasa oyunlarına taş çıkaracak düzeyde. Mesela Rampart şehrinde, ejderhaların çevresinde döndüğü bir uçurum vardır. Hâlâ kafam dolu olduğunda, bir şeyleri düşünmem gerektiğinde açıp seyrettiğim o manzara beni benden alır. Gülmeyin, öyle kayıt dosyası tutuyorum. Herkesin bir garipliği vardır işte.

Deli gibi kahraman basıp madenleri talan ederken, insanı sinir harbine sokan o hınzır yapay zekâsı, yolun ortasında ciddiye almadığım tarafsız birimlerin, vakti gelince binlere ulaşıp korku saldığı, "hadi bu son tur, kaydedip yarın devam ederim" dediğim halde ezan sesiyle sabah olduğunu anladığım ve çok anıma temel oluşturmuş bir oyun benim için.

Günümüz teknolojisine ayak uydurmakta zorluk çeken bu kadim eseri, benim gibi tutkuyla oynayan bazı bağımsız arkadaşlar **HD mod** adını verdikleri bir güncellemeyle oyunu restore edip ücretsiz kullanıma sunmuşlar. Yüksek çözünürlükte oynama fırsatı sunan, oyun içi ve arayüzdeki hataların giderildiği, oynanışı kolaylaştıran kısayol ve rahat kullanıma sahip arayüzü ile HD mod, "ama abi şimdi kaç senelik oyun Heroes III, çalışır mı ki" diyeceklere cevap niteliğinde. Sakın ola ki içeriğinde hiçbir eklenti paketinin yer almadığı, fahiş fiyata satılan *HD Edition* ile karıştırmayın. HD mod tamamen ücretsiz ve halen geliştirilmeye devam ediyor.

Heroes III, başyapıt niteliğinde bir oyun olmasının yanında kolay kullanıma sahip, müzik yelpazesi geniş bir oynatıcı vazifesi de görüyor. Öyle ki kimi zaman oyuna ara verip Castle şehrinde öylece durmuş müzik dinlerken buluveriyorum kendimi... **-Özer**

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Tür: Spor **Yapım:** Konami **Çıktığı Yıl:** 2006

"Bugüne kadarki en iyi futbol oyunu. Gerçek futbol nasılsa bu da neredeyse aynısı. Bir futbol oyunu daha ne kadar gerçekçi olabilir ki? PS2'de bu oyunu yapan adamlar PS3'te kim bilir nasıl müthiş bir oyun yapar..."

(YAPAMADI)

O yıl zirveyi gördükten sonra yeni nesle geçişte tökezleyen *PES*, o konuma bir daha hiç dönemedi. Rakip seri *FIFA* da büyük düşüşten sonra yeni yeni toparlanmaya çalıştığı için zirve bir süre boş kaldı. Futbol sever oyunculardan önemli bir çoğunluk bu boşlukta *PES 6*'yı modlarla cilalayarak yola devam etti. Ama zamanla *FIFA* toparlanıp kendini iyice gösterdikçe kitle yavaş yavaş *FIFA*'ya kaydı bildiğiniz gibi.

Fakat *FIFA*'ya adapte olamayıp yeni *PES*'lerde de aradığını bulamayarak arafta kalan bazı oyuncular hâlen *PES 6*'ya tutunuyorlar. Büyük mod paketleriyle oyunu her sezon güncelleyerek futbol dünyasını yakalamaya çalışıyorlar ve bu şekilde günümüze dek gelmiş durumdalar. Liglerdeki mevcut takımlar, kadrolar, futbolcular, formalar, statlar... Futboldaki her gelişmeyi aktararak yaşlı dostu yaşatmayı sürdürüyorlar. **-Burak**







CRUSADER KINGS II

Tür: Strateji **Yapım:** Paradox **Çıktığı Yıl:** 2012

Oyunları kabaca ikiye ayırabiliriz. Büyük bir zevkle oynayıp bitirdikten sonra bilgisayarımızdan kaldırdığımız oyunlar ve bir gün mutlaka kendisine geri döneceğimizi bildiğimiz için sabit diskimizde daimi bir yeri olanlar. *(Sonra DVO'lar, sonra MOBA'lar, sonra beğenmediklerimiz... Kaç oldu? –Sarp) (Ben bu kadar ayırdım, olmaz mı yani? –Deniz G.) (Olur olur, kıyamam –Sarp). Crusader Kings* ikinci kategoriye giren bir oyun. Çünkü bu oyun başarılarınız ve yenilgilerinizle, hayalleriniz ve hayal kırıklıklarınızla, dostlarınız ve düşmanlarınızla, sevinçleriniz ve üzüntülerinizle, kısacası sizi siz yapan anılarınızla kişisel tarihinizin bir kısmını barındırıyor.

Oyunları bize gerçek hayatta yapamayacağımız şeyleri yapma imkânı verdiği için seviyoruz ve bu yüzden "yaşam simülasyonu" diyebileceğimiz oyunlar gerçeğe ne kadar yakın bir deneyim sunarsa o kadar bağlanıyoruz onlara. Küçük bir kasabanın kontuyken aynı düklükteki komşu kasabayı ele geçirerek işe başladığınız bir oyun *Crusader Kings*. Sonra gücünüzü biraz daha artırmak için emriniz altındaki baronlardan en fazla askeri nasıl alabileceğinizi düşünürken bir yandan da bağlı olduğunuz dükü, yaptıklarınıza ses çıkarmasın diye Tywin Lannistervari entrikalar kuracaksınız. Üstelik, hazırlamak için yıllarınızı harcadığınız planınız, rakibinizin eltisinin oğlu Yorkshire Dükü'nün de işin içine girmesiyle bir anda yerle yeksan olacak. Bu da yetmeyecek, her şeyinizi kaybedişinizi izlerken yüzünüzde aptal bir gülümsemeyle çenenizi okşayıp "Saygılar yapay zekâ, saygılar" diyeceksiniz.

Bir sürü yazı ve rakamla dolu karmaşık arayüzüyle *CK II*'nin su damlalarının düşüşünü simüle eden çok gelişmiş bir fizik motoru olmayabilir. Fakat kendi arzuları, planları, korkuları, zaafları olan binlerce karakter arasında yarattığı ilişkiler ağı; ve sizi karar vermeye ve bunun sonuçlarına katlanmaya zorlamasıyla *Crusader Kings*, tıpkı gerçek hayat gibi. Diğer bir deyişle, nefes aldığınız sürece oynamak zorunda hissettiğiniz bir oyun.
-Deniz "Elladan" G.





DON'T STARVE

Tür: Hayatta kalma **Yapım:** Klei Ent. **Çıktığı Yıl:** 2013

Don't Starve kendini saklayan ve siz üstüne gitmedikçe de açılmayan bir oyun. İsterseniz sadece haritanın bir köşesinde kendinize yer yapıp olabildiğince çok yaşamaya çalışın; bir şekilde hayatta kalmayı başarsanız da oyundan sıkılmanız en fazla bir haftanızı alacaktır. Fakat bu durumda ne buzdolabı yapmanın sırrını çözebildiniz, ne buffaloların yünlerini kırpıp bere-palto dikebildiniz, ne kurtadam-domuzların saldırısına uğradınız, ne de yeraltına inip topladığınız kaynaklarla kara büyüye başladınız...

Küçücük bir haritada dolaşıp sap saman toplamaktan ibaret görünen bir oyunun siz izin verdikçe katman katman açılması, aylarca oynadıktan sonra bile karşınıza yeni bir şeyler koyup sizi şaşırtmaya devam edebilmesi çok özel bir şey. Sadelik ve karmaşanın, yüzeysellik ve derinliğin mükemmel dengesini yakalamış bir oyundan bahsediyorum. Bu yüzden de, başında geçirdiğim saatlere acımıyorum. Vakit buldukça hâlâ açıp oynuyorum, hâlâ yeni bir şeyler buluyorum ve şaşırmaya devam ediyorum.

Modcuların birbirinden faydalı çalışmaları yetmezmiş gibi yapımcı Klei de oyunu geliştirmeye devam ediyor bu arada. Bütün yaz oynanır. **-Serpil**





JUST CAUSE 2

Tür: Aksiyon **Yapım:** Avalanche **Çıktığı Yıl:** 2010



Hayır arkadaşlar, Avalanche'dan ya da Square Enix'ten para falan almıyorum. Hayır, sizden önce *Just Cause 3*'ün haberini de almamıştım. Son olarak, hayır, cidden laf kalabalığı yapmıyorum.. tamam biraz yapıyorum gibi. Ama hâlâ açıp anca %75'ini bitirebildiğim *Just Cause 2*'yi oynamaya devam ediyorum ben yahu! Yalan değil, valla bak.

Just Cause 3'ün geliyor olmasının gazını bir kenara bırakırsanız, FPS'lerde *Bulletstorm*'un yaşamıma kısa süreli kattığı eğlenceyi *Just Cause 2* yıllardır yapıyor. Yan hikâyeler dışında oyunlara competionist olarak yaklaşmadım hiç (her tüyü topla, her kutuyu aç, her başarımı kazan vs.). Ama *Just Cause 2*'de beni delirten bir şeyler var. O devasa haritası, rahat hareket kabiliyeti, bir yerden yola çıkıp ulaşımın şeklini dert etmeden bambaşka bir yerde kendimi bulabilmek gibi derimin altına işlemiş konular yüzünden kopamıyorum bir türlü. Patlaması çatlaması, arcade kokan aksiyonu, ortalamayı zor tutturan grafikleri, ama en çok da yere ayak basmadan fink atabilmenin eğlencesiyle *Just Cause 2* yeni oyun gelene kadar kütür kütür oynanır. Tabii modları, ücretsiz sunulan multiplayer'ını falan işin içine katarsanız, ben bu yazıyı durduramam hayatta. Bak…durduramıyorum..geliyor.. GELİYOOOR! **-Sarp**

DLC DELİSİ!

Borderlands 2

Tür: FPS / RYO **Yapım:** Gearbox **Çıktığı Yıl:** 2012

Diablo'msu loot çılgınlığını FPS'ye uyarlamayı iyi başarmış, dolayısıyla da bayağı popüler olmuştu ilk *Borderlands*. İkinci oyunun daha iyi ve daha popüler olmayı başarması da malumunuz. *The Pre-Sequel* de beklenenin altında kalınca *Borderlands 2* eşya toplamayı seven FPS meraklılarının uzun yıllardır gözdesi olarak kalmayı başarıyor. Bir de *Borderlands 2*'nin DLC çılgınlığı var tabii bu durumu destekleyen. Geçen yıla kadar çıkan, Season Pass'e ve Game of the Year Edition'a dâhil olan ve olmayan 50'ye yakın karakter, kaplama, silah vs. paketiyle işin suyunu çıkarmış gibi görünüyor olsa da oyuncu topluluğu genelde çok da pahalıya satılmayan DLC paketlerini kabullenmiş durumda denilebilir.





STAR WARS GALAXIES

Tür: DVO **Yapım:** Sony Online Entertainment **Çıktığı Yıl:** 2003

İş çevrimiçi oyuna geldiğinde, bazı standartlar ediniyor insan ister istemez. Özellikle 2010 öncesinde, DVO'ların birbirileriyle deli gibi yarıştığı zamanlarda themepark yolu çok popülerdi. Ama *WoW* öncesinde yeşeren, sonrasında inzivaya çekilse de özellikle şimdi uzak doğudan kopup gelen bir alışkanlık var: Sandbox DVO'lar.

Bu ne demek? Yani oyuncular kendi önlerine çizilmiş "sadece vur, kır, öldür, dövüş, pikuv pikuv!" mantalitesinin dışına çıkmak istiyorsa bir yere kadar özgürlüğü elde edebiliyorlar. Ama ne yalan söyleyeyim, elimi nereye attıysam huzuru ve özgürlüğü asla *Star Wars: Galaxies*'te bulduğum kadar bulamadım.

Eğer bugün sandbox bir dünyada, istediğiniz işi yapabileceğiniz, oyuncular tarafından idaresinin yapıldığı şehir merkezlerinde dükkanını tanıtan oyuncular sayesinde eşsiz şekilde görülen bir oyun istiyorsanız tek şansınız bu oyun. Çünkü evet, uzak doğudan gelen oyunlar işin PvP kısmına odaklanırken bir topluluk olmanın ruhunu taşıyabilen başka oyun çıkmadı. *SWG*'yi özel yapan diğer konu ise, fişinin çekilmiş ama hâlâ yaşıyor olması. Oyunu şu anda resmi yolla oynamanız mümkün değil, ama etrafta *WoW*'la rekabetini perçinlemek için oyunu paramparça eden Combat Upgrade (CU) öncesi sunucu hizmeti veren yerler (Pre-CU) var. İşin hukuki kısmını özetlersem, Sony'nin kodlarını kullanmadıkları için bir suça ortak olmuyorsunuz diyeyim.

Doğru çalışanını bulmak zor olsa da bayağı yol kat etti ekipler. Benim en net gözlediğim, bir taraftan da kurulumuyla uğraştığım sunucu **SwgEmu**. Ama ararsanız, başka seçenekler de var. Ping'ler biraz düzeliyor, oyun yamanıyor, gelmiş geçmiş en harikulade sandbox evrenlerden (e bir de Star Wars) biri de hayatına devam ediyor böylece. **-Sarp**





HIRS DELiSi!



Diablo 3

Tür: Hack 'n' Slash / RYO
Yapım: Blizzard **Çıktığı Yıl:** 2012

Blizzard oyuncu topluluğunu kendine bağlamayı iyi biliyor. *Diablo III*'te uyguladığı temel formül de son derece basit; oyuna daha güçlü eşyalar kat, ardından daha güçlü düşmanlar kat, ardından daha güçlü eşyalar kat... Karşıdan bakan bir oyuncunun anlam veremeyebileceği ama Diablo III'ün içindeki milyonlarca oyuncunun gayet hoşnut olduğu bu durum Blizzard'ın oyunu sürekli oyuncuların isteğine göre güncellemesiyle devam edip gidiyor. Örneğin çok yakınlarda çıkacak yeni sezon güncellemesiyle oyuna legendary eşyaların özelliklerini kataloğuna ekleyebildiğiniz ve bu özellikleri eşyayı kullanmadan da kullanabilmenizi sağlayan, legendary eşyaları yeniden dövebilen, rare eşyaları legendary'e dönüştürebilen bir zanaatkâr eklenecek. *Diablo III* oyuncularının en çok istediği şey daha da güçlenmek ve Blizzard da oyunculara bunu sağladığı sürece *Diablo III* daha çok uzun süre oynanacaktır.



EURO TRUCK SIM. 2

Tür: Simülasyon **Yapım:** SCS Software **Çıktığı Yıl:** 2012

Tır şoförlüğü gibi cazibesi ve toplumda pek saygınlığı olmayan bir işi bize sevdirmeyi başaran *Euro Truck Simulator 2*'nin çıkışının üstünden üç yıl geçti. Ancak popülaritesini korumaya devam ediyor. Yollarda yük taşımaktan başka hiçbir oynanış özelliği olmayan bu oyun kendisini nasıl bu kadar sevdirip bir türlü eskimedi peki?

Aslında oyunun içeriğinin bu kadar sade olması en büyük etken. Şehirlerarası uzun, boş yollarda yolculuk etmenin insanı dinlendirici, zihin boşaltıcı etkisini büyük ölçüde bulabiliyoruz tır direksiyonunda. Koca Avrupa'nın yolları tekerleklerimizin altında. Yük taşımak ekmek kapımız; ama kendi tırımıza sahip olduktan sonra istediğimiz kadar boş boş gezip tozma lüksümüz de var (mazotumuz ve harcayacak paramız yettiği sürece tabii). Başlayıp geliştirecek kariyeri olsa da sonu yok tır şoförlüğünün. Biraz alışmak yetiyor; canımız sıkıldığında, beyni yormayacak hafif bir meşgale aradığımızda, kafamızı boşaltmak istediğimizde başvurduğumuz güzel bir alternatif olarak hayatımıza yerleşiyor *ETS 2*.

Basit ve keyifli yapısının yanında sürekli değişip gelişiyor olması da sıkılıp uzaklaşmamızı engelliyor. Çıktığından beri durmadan güncelleniyor. Ve her güncelleme sorun çözmekten çok, yeni içerik ve özellik ekliyor. DLC olarak satılabilecek onlarca güzel yenilik (yeni araçlar, lisanslar ve şehirler dahil) ücretsiz güncellemelerle oyunculara sunuluyor. Bunların yanında Doğu Avrupa ve İskandinavya adındaki ücretli iki harita DLC'si de Avrupa'yı %50'ye yakın genişletiyor.

Bu geliştirmeler tamamen yapımcılara ait olanlar. Tıra gönül vermiş mod yapımcıları da boş durmuyor tabii. Oyunun modlamaya açık yapısı sayesinde çıkışından bu yana irili ufaklı binlerce mod geliştirildi (Türkiye haritası da aralarında). Tır dünyamızı istediğimiz gibi özelleştirmek için yüzlerce seçeneğimiz var ve sayı giderek artıyor. Bu da eğlencemizin ve tır şoförlüğü kariyerimizin ömrünü uzatmaya devam ediyor. **-Burak**





TeS V : Skyrim

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Bethesda **Çıktığı Yıl:** 2011

Mod yapımcısı bir topluluğa sahip olmak, daha da iyisi bu mod yapan topluluğa verebildiğince destek vermek bir oyunun ömrüne ömür katan şeylerden şüphesiz. Eh, mod denildiğinde akla gelen ilk ismin de *Skyrim* olduğu söylenebilir sanırım. Oyunun Steam'deki Atölye sayfasına uğrarsanız 26.000'den fazla moda sahip olduğunu görebilirsiniz. Grafik güzelleştirenlerden arayüzü değiştirenlere, silah-zırh vs. ekleyenlerden farklı müzikler sunanlara inanılmaz bir çeşitlilik hâkim. Ama tabii en dikkate değerleri de oyuna yeni görevler, zindanlar, bölgeler katan modlar. Örneğin en popülerlerinden **Falskaar** isimindeki mod oyuna çok büyük yeni bir bölge ve tamamlaması 20-30 saat süren görevler ekliyor. Ya da **Dragonborn Castle** ile kendi görev dizisine sahip epik bir kaleye sahip olabiliyorsunuz. *Skyrim*'in suyunu çıkarmayı başardıysanız *The Elder Scrolls VI* çıkana kadar sizi oyuna bağlı tutacak kadar mod var yani kısacası. Ha modsuz hali de zaten canavar gibi oyunun, ki bu noktada hayal kırıklığına uğradığınız tek kişilik bir *TES* oyunu gördünüz mü hiç?



MOD DELİSİ!

Yedek 5'li

1



RED ORCHESTRA 2

Tür: FPS **Yapım:** Tripwire
Çıktığı Yıl: 2011

II. Dünya Savaşı'nı konu alan en gerçekçi ve en son FPS'lerden biri, Tripwire Interactive'in geliştirdiği *Red Orchestra 2* oldu. *Red Orchestra* serisi, ilk oyunu sadece küçük bir kitlenin ilgisini çekmişti. Serinin ikinci oyunu ise yine sessiz sedasız gelmesine rağmen; geniş savaş alanlarıyla, ekip çalışması gerektiren oynanış tarzıyla multiplayer seven FPS oyuncularının kalbine girmeyi başardı. Uzun süre kendi kitlesiyle gizli popülaritesini sürdüren *Red Orchestra 2*, çıkışının üstünden dört yıl geçmiş olsa da hâlâ server'larında aksiyona sahne oluyor.

2



PAYDAY 2

Tür: FPS **Yapım:** Overkill
Çıktığı Yıl: 2013

Günümüzde ekip bazlı taktiksel shooter denince aklımıza fazla seçenek gelmiyor. *Payday*, ismi fazla bilinmese de bu türdeki az sayıda güzel oyundan biri. Arkadaşlarımızla birlikte soygun planlayıp taktiksel aksiyonlara daldığımız oyun; zevkli oynanışıyla co-op severlerin favorileri arasında. *Payday*'in sunduğu eğlencenin bol olmasının yanında benzerinin az olması, onun en gözde co-op FPS'lerden biri olmasını sağlıyor. Tek alternatifi *GTA Online*'ın heist'leri ama, *Payday 2* şimdilik önde.



SPLINTER CELL: CONVICTION

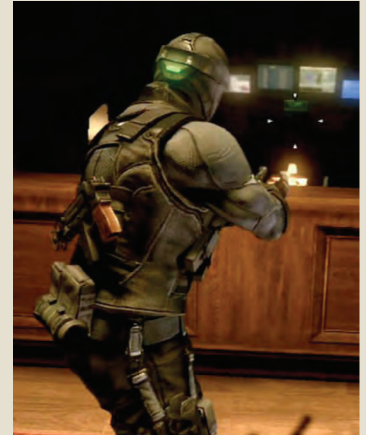
Tür: Aksiyon / Gizlilik **Yapım:** Ubisoft Montreal **Çıktığı Yıl:** 2010

Ofise ziyarete gelen arkadaşlarla oyun sohbeti yaparken bana "ne MOBA oynuyorsun?" diye soruyorlar bazen. Çok oyunculu deneyimi sürekli rekabetle ilişkilendiren insanlara "Ben Splinter Cell oynuyorum. Hatta Conviction. Evet, hâlâ" diyemiyorum tabii. Nasıl diyeyim ki, iki karakterin senkronizasyonunun elzem olduğu bir co-op deneyimi nasıl anlatayım ki?

Şimdi, *Conviction* en iyi *Splinter Cell* deneyimi değil. Hatta kimileri, *Blacklist*'in çıkışından sonra en iyi co-op deneyimi de olmadığını söyleyebilir. Ama gizliliğe önem veren, düşman kıllandı mı durumu ondan çok dert edinen bir oyuncu olarak hemfikir değilim işte. *Blacklist*, işin içine "ister tarayarak gir, istersen sessiz ol. Her şekilde sırtını sıvazlarım ey oyuncu!" dediği anda benim için akan sular durdu. *Conviction*, bir kere iki kişi için başlayıp keyifle ilerleyen bir senaryo sunuyordu, birbirinden kopuk görevlerin aksine. İkincisi, görev tasarımı *Blacklist*'ten çok daha keyifli bence. Sessizlik, kapalı mekanlara sızmadaki hassasiyet gibi konularda boynuz kulağı geçemiyor anlayacağınız.

"İyi de senaryo bitti, gitti, neden hâlâ oynuyorsun?" derseniz, çünkü "Üç dediğimde kafadan indiriyoruz, hazır mısın?" dediğimiz, birimiz yakalanmasın diye korumaların dikkatini dağıtmak zorunda olduğumuz, ortağımıza "güvenmenin" her şey olduğu başka bir oyun yok taktik/aksiyon dünyasında derim. Üstelik oyun size kaşıkla "şunu şunu yap" demeden siz kendi kendinize yeni meydan okumalar bulabiliyorsunuz. "Burada kimseyi öldürmeden gidelim", ya da "sadece headshot yapalım" gibi binbir çeşit var. Yıllarca her akşam oynanmasa da, ayda 1-2 kere ateşleyip "hadi bir el gidelim bakalım" demelik, sosu tadında bir atıştırmalık gibi *Conviction*. **-Sarp**





PAPERS, PLEASE!

Tür: Bulmaca / Simülasyon **Yapım:** Lucas Pope **Çıktığı Yıl:** 2014

Bitirdiğim bir oyunu tekrar tekrar oynayanlardan değilim. Oyunun pek bir meraklısı değilsem, öyle giz falan da kovalamam. Hikâyeyi bitirir yoluma bakarım. Ama *Papers, Please* benim için bambaşka bir anlam ifade ediyor. Arkadaşlarıma komik video izletmekle aynı kefede tutuğum bir yeri var oyunun.

Oyundaki en eğlenceli karakterlerden biri olan **Jorji Costava**'yı hatırlıyor musunuz? Evet şu el yapımı pasaportla kapımıza dayanan, her hareketimizde ayrı övgüler yağdıran eleman. İşte bu karakter yüzünden ara ara açar oynarım oyunu. "Bak abi böyle bir oyun karakteri yapılmış" diye oyunu açıp, Jorji'yi arkadaşlarımla da tanıştırırım. Normalde bu tarz isteklerimi video izleyerek giderirdim ama Jorji'nin reddedilişini videodan değil de bizzat kendi komutlarımın sonucunda olmasını seviyorum.

Oyunlarda çok nadir rastlanan türden bir karakter olduğunu düşündüğüm Jorji sayesinde ayda bir oynarım oyunu. Jorji gelir, sınırdan gelmesine izin vermem, işimi iyi yaptığımı söyler ve uzaklaşır. Haritadan çıkana kadar silüetine bakarım, ama bilirim ki Jorji Costava pes etmez. Geri gelecek ve ben onu yine geçirmeyeceğim. **-Emre K.**





CIVILIZATION V

Tür: Strateji **Yapım:** Firaxis Games **Çıktığı Yıl:** 2010

Medeniyet, yakalamakta ve geliştirmekte hâlen sıkıntı yaşadığımız bir kavram. Onu sıfırdan kurmak hiç de kolay değil haliyle. Kendi medeniyetimizi oluşturmak için çok çalıştık. Ezilmemeye, dünyanın bir parçası olmaya uğraştık. Buna çabalarken hiç yılmadık ve çok da eğlendik.

Beş yıl mı? Hayır, binlerce yıl geçirdik *Civ V*'te. Uzun bir macera olacağı belliydi. Zira sonu gelmiyor uygarlık mücadelemizin. Bu da bıkmadığımız, kopamadığımız serüvenlerden oldu. Zaten sıkılmamıza fazla fırsat tanımadılar. Sürekli yenilediler oyunu. Kimi eklentilerle "dünyamız" genişledi, kimisiyle cesur yeni dünyanın kapılarını açtık. Gün geldi, seküler uygarlığımız dogmalarla ve tiranlıkla tanıştı.

Dünya tarihine yolculuk yapmak, tarihin gelişimine katkı sağlayıp akışını değiştirmek çok hoşumuza gidiyor. Ama uzaya, başka gezegenlere gidip bambaşka bir hayata adapte olma, yeni bir düzen kurma fikri pek de ilgimizi çekmedi. Bu yüzden *Beyond Earth* seriyi devam ettiren oyun olmaktan çok yan oyun gibi kaldı *Civilization* aleminde. Muhtemelen Fraxis ekibi de aynısını düşünüyordu ki isminin sonuna "6" koymayıp sadece *Beyond Earth* dedi.

Uzaya gitmek istemeyip Dünya'da kalanlardanız. Buradaki uygarlığı geliştirme çabamız ve gezegene tek başımıza hakim olma mücadelemiz, daha iyi bir *Civilization* gelene kadar sürecek. **-Burak**





3

MORROWIND

Tür: FPS / RYO **Yapım:** Bethesda
Çıktığı Yıl: 2002

TES serisi, rol yapma oyuncularının en sevdiği serilerden olmuştur. 2002'de çıkan *Morrowind* de döneminin en iyilerindendi. Ardından üç yeni oyun çıksa da serinin bazı hayranları Morrowind'den hiç kopamadı ve oyun modlanarak hâlâ hayatta (Skyrim haritası modu bile çıktı). *Morrowind*, ölüme inatla ve sapasağlam direniyor.

M&B: WARBAND

Tür: Aksiyon / RYO
Yapım: Taleworlds
Çıktığı Yıl: 2010



4

Yerli stüdyo TaleWorlds'un geliştirdiği *Mount & Blade*, dünya çapında ilgiye ulaştı. Seri özellikle Warband'in asıl oyunu kilometrelerce ileriye taşımasının ardından popülaritesini hiç kaybetmedi. Yıllar içinde genişleme paketleriyle ilerleyen, ama asıl desteğini mod topluluğundan alarak zenginleşen oyun hâlen türünün en popüler oyunlarından biri olarak oynanmaya devam ediyor.



5

AGE OF EMPIRES 2

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji
Yapım: Ensemble Studios
Çıktığı Yıl: 1999

Age of Empires serisinin, özellikle de AoE 2'nin strateji oyunu severlerin kalbinde ayrı bir yeri vardır. Bazılarınınsa sadece kalbinde değil, bilgisayarında da yeri hâlen duruyor. 15 yıllık bu güzide oyun, internette oyun aleminin fenomenlerinden biri. Bu ilgi sonucunda oyunun HD sürümü yapıldı, daha ne diyebiliriz ki? Turnuvalar ise hâlâ capcanlı sürüyor.

Bilen Adam

MINECRAFT'TA BEŞ GECE

Pek sevdiğim 8 yaşında bir akrabam var. Bu yaştaki bir çocuğun neler oynadığını öğrenmek benim için bir deney yapmak gibi. Çok bilinçli bir ailesi olduğu için, ailesinin "izin verildiği ölçüde" oynama kuralına harfiyen uysa da, bu kuralı bükmek için her türlü şirinliği yaptığı da gözümden kaçmıyor.

Ama bu kısıtlı oyun zamanında oyun oynamakla eşit miktarda yaptığı bir şey var: Oyun oynayanları izlemek.

Youtube ve Twitch'in yükselişi sizi şaşırtmasın: Artık oyunları oynayarak onlarla etkileşime girmek kadar, oyuna oynayanları izlemek ve onlarla etkileşime girmek de popüler bir eylem. Biz eski topraklara bu garip gelse de, biraz geriye gidip çocukluğunuzu hatırlayın: En eğlenceli oyun anılarınız birkaç arkadaş tek bir ekranın başına toplanıp, biriniz oynarken diğerlerinin "hayır oradan gitme, haydi şunu yapsana!" diye bağırıp çağırdığı, oyunu kontrol edenin ise onları dinlemediği oyun seansları değil midir?

Bu pasif Co-Op oynanışın eğlencesini, ekranın başında saatlerce küp şeklindeki toprağı kazan birini seyreden, oturduğu yerden kalkamayan bir bekçinin güvenlik kameraları arasında geçiş yapmasından dehşete kapılan, açtığı 50. paketten Messi çıkınca çılgına dönen oyuncuları seyreden izleyiciler keşfetti... Yanlız buradaki değeri firmalar hâlâ keşfedemedi: Kaç kişinin izlediği, kaç kişinin kaale aldığı meçhul olan TV reklamlarına milyonlarca TL öderken, rahatlıkla ölçülebilir Youtube ve Twitch yayınlarındaki reklamlara rağbet komik denebilecek düzeyde. Bir örnek vermek gerekirse, 1 CPM'lik (1000 gösterim) Youtube reklam gösterimi yayıncısına ABD ve Avrupa'da 8 ilâ 27 TL arasında kazandırırken, Türkiye'deki reklamların azlığı ve değersizliği nedeniyle bu rakam 0,40 TL ilâ 1 TL! Arada bu korkunç fark varken Youtube yayıncılığına girmek isteyen nice genç de hayal kırıklığına uğruyor.

Yine de Youtube ve Twitch yayıncılığı gelişmeye devam edecek ve eninde sonunda Türkiye'de de hakettiği değeri görecek. Yayın ve yayıncı kalitesi artacak. Benim 8 yaşındaki yeğen büyüyecek ve "bu ne ya, herkes ya Outlast ya Minecraft yayını yapıyor!" diye düşünerek tatmin edici, kaliteli yayınlara geçiş yapacak.

Hiç TV seyretmeyen "seyirciler"in dönemi çoktan başladı. Hazır mısınız?



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Batman: Arkham Knight	8+	87
Devil May Cry 4: Special Edition	7	75
Heroes of the Storm	8	85
Galactic Civilizations 3	7	82
Magicka 2	7+	69
LEGO Jurassic World	7	69
Guilty Gear Xrd Sign	8	84
Hatred	5	43
Rescue 2 Everyday Heroes	7	-
Snakebird	8	-
Fallout Shelter	8+	73
Dark Dreams Don't Die (D4)	7+	76
Kholat	7	63
Sunset	6+	69
Ultra Street Fighter 4	8	71
The Masterplan	8	68
Guns, Gore & Cannoli	8	74
War for the Overworld	7	63

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.







İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

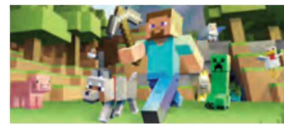
"Very" Tabanı

DÜNYANIN EN ÇOK SATAN FİKRİ MÜLKLERİ

Ülkemizin yöneticileri ve önde gelenleri fikri mülk (IP – Intellectual Property) konusuna önem vermeye dursun, dünyanın en değerli oyun fikri mülkleri gibi bir gerçek var ortada. İşi bilen yabancılar, 100 yıl önce ortaya çıkarttıkları fikri mülkler için dişe diş hukuki kavgalar veriyorlar. Çünkü eskiden başarılı olan bir fikri mülkün, gelecekte ne zaman başarılı olacağını bilemezsiniz (bakınız Marvel). O yüzden, zararın neresinden dönersek kâr gözüyle bakarak kendi fikri mülklerimizi artık oluşturmaya başlasak çok iyi ederiz.

FİKRİ MÜLK	TOPLAM SATIŞ*
Mario	509,4 milyon
Pokemon	270,8 milyon
Wii (Sports, Music vs)	200 milyon
GTA	195 milyon
Call of Duty	175 milyon
Sims	175 milyon
Need for Speed	150 milyon
Sonic	150 milyon
Tetris	140 milyon
Warcraft	119 milyon
Final Fantasy	110 milyon
FIFA	100 milyon
LEGO	100 milyon

FİKRİ MÜLK	TOPLAM SATIŞ*
Madden NFL	99 milyon
PES	86,8 milyon
Tom Clancy	82 milyon
The Legend of Zelda	73,6 milyon
Gran Turismo	70 milyon
Minecraft	70 milyon
Halo	65 milyon



* 2014 sonu itibariyle



Tür: Sıra tabanlı taktik / Aksiyon **Yapım:** Klei Entertainment **Dağıtım:** Klei **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam), 20 dolar (kendi sayfası) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.invisibleincgame.com

INVISIBLE INC.

AJANLARINI TOPLA DA GEL -SARP KÜRKCÜ

Bu yazıyı yazarken bir taraftan alnımda tomurcuklanan ter damlalarını silmekle meşgulüm. Klimasız bir odada, kuru gürültüden başka bir işe yaramayan bir pervanenin yanında oturmuş, *Invisible Inc.*'in değerlendirmesini yapıyorum kafamda son bir saattir. Acıması olmayan, rogue-like oyunlara yaz aylarında yer yokmuş, onu anladım. Ama diğer taraftan *Invisible Inc.* kaçırılacak oyun da değil. İşte ikilemler, ikilemler...

Yıl 2074... Cyberpunk eserlerde gördüğümüz o gelecek bir kez daha gerçek olmuş, hükümetlerin yerini açgözlü şirketler almıştır. Bu kokuşmuş ortamın tek panzehiri ise bizim de parçası olduğumuz **Invisible Inc.** birliğidir. Fakat her biriyle tek tek savaştığımız büyük ve kötü şirketler güç birliği yapıp üssümüzü bastığında bize de paşa paşa kaçmak kalıyor. Ajanların birçoğu kayıp, bir miktarı ölü, elimizde ise süper yapay zekâ Incognita'yı 72 saat hayatta tutacak kadar enerji var. Bu süreyi iyi değerlendirmeli, Incognita'yı bağlayacak güçlü bir bilgisayar bulunca önümüze çıkan kişileri temizleyecek kadar da güçlü olmalıyız.

Evet, *Invisible Inc.*'in biraz klişe de olsa derli toplu bir hikâyesi var ve işini gayet güzel yapıyor. Sebebiniz var, **Decker** ve **Internationale**'den oluşan iki kişilik başlangıç timiniz de. O zaman bu 72 saati iyi değerlendirelim, ne dersiniz?

AJANLIĞIN ONDA DOKUZU YASLANMAKTIR

72 saat sınırı, oyunun sizi sıkıştırdığı konulardan sadece bir tanesi. Siz, ajanları yöneten bir operatörü oynuyorsunuz (yani görevde onları yönlendirmek sizin işiniz). Sıra tabanlı, *XCOM*'a benzeyen yapısı (şükür ki) aksiyon esnasında 72 saatinizden yemiyor. Ama dünya haritasında bir görevden bir göreve uçarken bayağı vakit kaybediyorsunuz. Kahire'de bir yöneticiden şifre çalmanız lazım mesela, 12 saat uçuyorsunuz. Sonra Rusya'ya, kayıp bir ajanı kurtarmaya gideceksiniz, 14 saat de oraya. Böyle böyle 72 saati tüketiyor, yaklaşık 5-6 görev yapıyorsunuz. Buna dikkat edin, çünkü girişte bahsettiğim üzere her şey büyük final için toplanıyor *Invisible*'da.

Oyunu geliştiren ekip **Klei**, daha önce *Don't Starve*'da ustaca kullandığı rastlantısal harita tasarımı sistemini uyguluyor *Invisible Inc.*'de. Ama sistem harita tasarımıyla sınırlı değil, karşınıza çıkan görevler de aynı yöntemle belirleniyor. O nedenle oyunu her oynayışınız, farklı bir deneyim demek. Haritaların yaratılması kısmı fena değil. Bazen görev, ışınlandığınız yerin bir sonraki odasında oluyor. "Aaaa ne kadar güzel" diyorsunuz. Ama bir haritayı tamamladığınızda

teleport alanını bularak sıvışmanız lazım, genelde görev konsoluna müdahale ettiğinizde güvenlik bir seviye daha artıyor. Sizi daha feci sıkıştırıyor düşmanlar.

Evet, "bir seviye daha" artıyor çünkü kendisi zaten siz ne yaparsanız yapın artıyor. Kahrolsun acımasızlık!.. Neyse. Oyunda sürekli ilerleyen beş parçalı bir disk var, bu disk her bir turn'de bir parça daha ilerliyor. Sonrasında 1'den başlayarak güvenlik seviyeleri artmaya başlıyor. İlk seviye sonunda daha önce çalışmayan kameralar devreye giriyor, işler ilerledikçe ek gardiyanlar teleport oluyor haritaya. Siz orada kaldıkça ortam içinden çıkılmaz hale geliyor anlayacağınız.

Tüm bunların sebebi ise, bize yine 72 saat sınırını koyan Incognita adlı yapay zekâmız. Sistemi hack'lememizi sağlayan bu alet, PWR (yani güç) kullanıyor. Sistemin içinde gezinip onu hack'lemeye imkan tanıdığından da sistemi sürekli dürtüyor. Aslına bakarsanız çok mantıklı. Hani işleri deli gibi zorlaştırıyor olmasının yanında, bu özelliğe kulp takabileceğim hiçbir yer yok. Bir mekaniği yapıp güzelce kılıfına uydurdukları için Klei'yi bir seviye daha takdir ediyorum.

Incognita, can dostunuz. Etrafta kameralar, şirket kasaları, alışveriş yapabileceğimiz kiosklar, düşmana saldırabilecek otomatik tüfekler, drone'lar, ne ararsanız var. Ve Incognita, bunları kendiniz için kullanabilmenizi sağlıyor. Sadece drone'lar birkaç turn'lüğüne sizin oluyor, geri kalanı karşı saldırı gelene kadar yandaşınız konumundalar. Düşmanlar kısmına geldiğimizde ise, Incognita pek yardımcı olamıyor. Droid-vari düşmanların zırhlarını indirse de onları alaşağı etme görevi ajanlarımızın. Oyunda herkesi fiziksel hamleyle bayıltarak başlıyorsunuz. Üç turn baygın kalan düşmanlar, eğer tepelerinde bir ajan bırakırsanız hiç uyanmıyorlar. Tabii bu, ajanlarınızdan birisini kilitlemek demek. Daha sonra uzaktan saldırı için ekipman alırsanız, uzaktan indiriyorsunuz herkesi. Ama iki turn. E peki öldürsek? Herkesin kalp atışı takip ediliyor. Dalgalanma olursa, güvenlik seviyesi bir artıyor (artışı engelleyen augment var bu arada). Kimseye bulaşmasak? Benim tavsiyem o yönde. Düşmanların hareketini gözleyebiliyor, kapıları açmadan önce içeriye bir bakış atabiliyorsunuz. Bırakın, o kendi yoluna gitsin. En iyi düşman, sizin farkınıza varmayan düşmandır demişler.

Tabii tüm bu mekanikler, tek tek anlattığınızda kolay gibi gözükse de bütünde sizi çok zorluyor. Amacınız, müthiş finalde amacınıza ulaşmak. Bunun için paraya ihtiyacınız var. Para, haritalardaki kasalardan çıkıyor. Kasalara ulaşmak için PWR harcamalı ve onları açmalı, sonra da gezip toplamalısınız. Bu, haritada zaman ve PWR kaybetmek demek. Internationale konsolları uzaktan hack'leyip size PWR kazandırabiliyor ama ya bir düşmanı bayıltıp tepesinde kaldıysa? Sonra görev yeri nerede? Teleport noktasına uzak mı? Hadi önce kasa gezip para toplayalım. Ne de olsa son görevde silah lazım. Ama karakter özellikleri de parayla artıyor. İki sandık var, alıp çıkıveririm işte. Eyvah, bir seviye yükseldi güvenlik! Şimdi tüm hack'ler iki katı çaba gerektirecek. Bu arada düşmanlar devriye rotalarını değiştirdiler. Neden? Çünkü biri baygın arkadaşını gördü.

Karmaşa böyle ilerliyor işte, ister istemez de bazen ajanlarınız son nefeslerini veriyorlar.

Invisible Inc.'e birçok kez başlayacaksınız. Kaçarınız yok. Oyunun sonunu belki altıncı seferde göreceksiniz. Ama her oturum, size xp ve açılan karakter olarak geri dönüyor. Incognita yeni özellikler alıyor, sizin koşturacak yeni ajanlarınız oluyor. Ama en önemlisi, deneyim kalıyor elinizde. "Siz" öğreniyorsunuz yani bir şeyler. Ama acımasız *Invisible Inc.*, hiç yalanı yok. İlk iki zorluk seçeneğinde rewind, yani haritada bir turn geriye alma seçeneğiniz var ama bunun kurtarmadığı zamanlar da oluyor. Hele daha üstü zorluklar, ya da detaylı senaryo müdahale sistemiyle işler fena karışıyor. Oyunun senaryoya müdahale edip birçok detayı değiştirebildiğiniz sistemi çok başarılı bu arada. Ayrıca isterseniz hiç bitmeyen bölümler ya da 72 saat sınırlaması olmayan bir dünya haritası da yapabiliyorsunuz. Zaten haritalar rastgele yaratıldığından, oyunda aynı haritayı bir daha görme ihtimaliniz yok gibi. Sonsuza dek içeriği tüketebilirsiniz.

JETİME BİNER GİDERİM!

Oyunun beni en çok rahatsız eden yanı grafikleri oldu. Başta süper bulduğum, animasyonlarına bayıldığım oyun özellikle bölümler zorlaştıkça tam bir karmaşaya dönüyor. İki düşmanın bakış açıları birbirine giriyor, kimi indirdiğinizde nerenin güvenli olacağını kaçırıyorsunuz. "Q" ve "E" tuşlarıyla kamerayı döndürüyor, ALT'a basarak duvarları yok ediyor olsanız da karmaşa her daim durulmuyor.

Ama bu ufak detayı dışında *Invisible Inc.* canavar gibi bir sıra tabanlı aksiyon oyunu. Haritaları görsel olarak bütün duran, ajanları eğlenceli, seslendirmeler kaliteli, gayet derli toplu bir oyun. Fiyatı da fazla değil ki, bu şekilde içeriği tekrar tekrar yeniden üretilen bir oyun olduğundan paranızın karşılığını alacağınız kesin.

UFAK İPUÇLARI

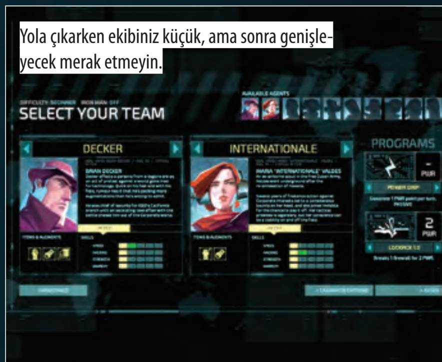
- Karakterlerinizi ilk seviyelerde dağıtın. Birden çok yeri araştırın.
- Düşmanları alaşağı etmek yerine onlardan kaçının, orada olduğunuzu bilmesinler.
- Incognita'nın başta 1 PWR pasif kazanımı var. Daha iyi özellik gelince değiştirin.
- Öldürcü silahlarla augment'ler arasında gidip gelebilirsiniz. Ama son dövüşlerde düşman mıhlamanın değeri paha biçilemez.

ŞANS FAKTÖRÜ

Bölümler oyun sırasında yaratıldığından, şans faktörü çok önemli. Yapacağınız bir şey yok, elinize dağıtılan kartı oynayıp en iyi sonucu çıkarmak sizin elinizde. Bölümü kafanıza göre teleport alanına gidip bitirebilirsiniz. Mesela ben Vault görevlerini giriş kartım olmadan yapmaya kalktım, 12 saatim çöpe gitti. Dedim ya, sürekli bir şeyler öğreniyorsunuz oyunda, sonraki el daha güçlü geliyorsunuz.



Karakterinize augment slotu açtırırsanız, bayılıyor. Ya taşıyacak ya da şırıngayla diriltecekseniz.



Yola çıkarken ekibiniz küçük, ama sonra genişleyecek merak etmeyin.





+

- Farklı karakter çeşitliliği
- Basit arayüz
- Incognita hoş bir yan mekanik
- Görsel dili güzel...

−

- ...ama bölümler zorlaşınca can sıkıyor
- Procedural dünya haritası bazen adaletsiz oluyor
- Müzikler az ama öz değil

8

SON KARAR

Özellikle türü ve zorlanmayı sevenler için sınırsız eğlence sunan, deli manyak bir güzel oyun işte.




Oyunun en keyifli yerlerinden biri de rüzgar akımı ile bodoslama uçmaktı.

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Wholesale Algorithms **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** 119 TL (PS4) **Dijital İndirme:** 103,99 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası için: tinyurl.com/ogz-94-gow3

GOD OF WAR 3 *REMASTERED*

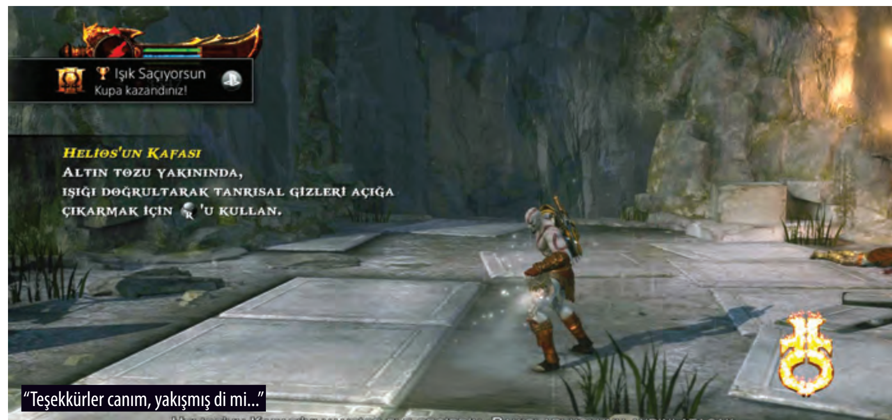
"SEVGİLİ KRATOS, BİZİ DOLANDIRMA..." -ENİS KİRAZOĞLU

Her ne kadar ilerleyen saniyelerde giydirecek olsam da seni özlediğimi itiraf ediyorum Kratos. O epik müzikler eşliğinde Yunan Tanrılarını kovalamanın ne kadar keyifli olduğunu bir kez daha hatırladım. Ama yoo dostum yoo... Bu kadar kolay değil. "*Sen seversin zaten, ehehe*" diyerek bize Remastered'ı uzatıp kaçmakla olmaz bu işler. Gel hele otur karşıma, sana iki çift lafım var beyim.

Öncelikle sevgili Kratos, insan biraz bir şey katar içine be! Aynı oyun bu! Remastered falan değil bu yani. Bildiğin *GoW 3*. Grafikleri falan hafiften cilalamışsınız ama yetmez. Arka planlar epik derecede iyi olsa da fark etmez. O kaplamalar artık kötü kardeşim. Bak *The Last of Us Remastered*'a. Bak *Uncharted: The Nathan Drake Collections*'a! Örnek al bu kardeşleri! Bunlar da senin gibi Kratos... Yalansa yalan de. Bunlar da Sony'nin PS3'e özel oyunları. Adamlar uğraşıyor katıyor, bir şeyler yapıyor. Sen olduğun gibi gelmişsin. Ağzına bir laf takmışsın bir de "*1080p 60fps*" diye, onu bağıra bağıra geziyorsun sağda solda. Tamam, bunlar kötü şeyler değil ama zaten *GoW 3* 30fps üstüydü. Bu kadar abartma bence bu 60fps'yi. Kurtarmaz dostum seni. Bak seni can-ı gönülden seven biri olarak söylüyorum bunları.

BİZ NİYE YENİ GOD OF WAR OYUNLARI OYNAMAK VARKEN REMASTERED'LARA KALIYORUZ SÜREKLİ? BUNA KIZIYORUM BEN

Bir de Türkçe altyazı eklemişsin oyuna, eyvallah şahane yapmışsın. En azından bu performansını takdir ettim. Gerçi oynayan oynadı, anlayan anladı anlayacağını da, yine de hakkını vermek gerek. En azından aynı ara sahneleri tekrar tekrar seyrederken dikkat edeceğim bir şeyler var artık. Evet Kratos, aynı ara sahneleri yeniden seyrettim. Daha önce 3-4 kere seyrettiğim ara sahneleri tekrar tekrar seyrettim. Neden mi? Çünkü geçemiyorum ulan ara sahneleri! Hadi PS3'te bir şey demedik. Sonuçta kapasite meselesi, yüklenme süresi falan diye konuyu geçiştirdik. Şimdi mazeretiniz ne?! Yahu ben *GoW 3*'ü daha önce üç kere bitirmişim. Ara sahnelerini bilmem kaç defa seyretmişim, Remastered'a ara sahne geçme tuşu koyun bari Allahsızlar! (Gerçi pardon, "Allahsız" tanımı senin için bir şey ifade etmedi gibi...) Ben her ara sahne çıktığında 9GAG'e girerken buluyorsam kendimi, bu işte bir sıkıntı var demektir.



"Teşekkürler canım, yakışmış di mi..."

"DUR BİR SOLUKLANAYIM"

Sana öfkeden başka bir his beslemediğimi



İlk kez kapışanlara heyecan verecek desem, yahu kim PS4'te üçüncü oyundan balıklama dalış yapar ki hikâyeye?







"Cersei Lannister?! Shame..."

düşünebilirsin, *"Niye bunları anlatıyorsun ki sadece?"* de diyebilirsin. Yaşanmışlıklardan bahsetmemi de isteyebilirsin... Fakat ne anlatayım Kratos? İnsanlara aksiyonunun ne kadar doyurucu olduğunu mu anlatayım tekrardan? Ya da düşman çeşitliliğini, oynanıştaki tokluk hissini mi anlatayım? Zeus'un peşinden çıktığımız yolculukta tüm Tanrılarla hesaplaşmamızı mı anlatayım? Ne anlatayım?! Bunların hepsini daha önce konuşmadık mı zaten? Vermedik mi daha önce senin için "çok sağlam laaan" tepkilerini? Aynı şeyleri tekrar tekrar duymak istiyorsan yanlış yerdesin dostum. Ben buraya övmeye değil, gömmeye geldim!

Bak seninle daha önce hiç tanışmasaydık, o son maceraya birlikte çıkmış olmasaydık, konuşmazdım aslında bunları. Sorgusuz sualsiz kabul ederdim belki de seni. Çünkü bilemezdim neler yaşatacağını. Fakat seninle daha önce çok yol gittik "kel"im benim... Tamam, bir daha sana öyle hitap etmem... Seninle daha önce çok yol gittik Kratos, senin ciğerini biliyorum ben. O yüzden bu Remastered kisvesi altında çıkardığın oyun bana sökmez!

Aslında sana değil bu öfkem. Sisteme. Yapımcılara. Oyunculara. Biz niye yeni *God of War* oyunları oynamak varken Remastered'lara kalıyoruz sürekli? Buna kızıyorum ben. Aynı oyunu tekrar tekrar oynamak değil beni sıkan şey, yeni yeni şeyler oynamak isterken sürekli aynı oyunlara kalmak bana koyuyor. Hani desen ki, *"Bak kardeşim bunlar yeni oyun, bunlar da remastered, istediğini oynarsın"* tamam diyeceğim. Ama yok. *Devil May Cry*'dan ses yok soluk yok, getirmişler eksi oyunların Remastered'larını satıyorlar. Niye? Niye olacak, millet alıyor. E, millet alır tabii güzel kardeşim. Ne oynayacak adam? Evde kendi poposunu mu avuçlasın? Bir şey oynayacak adam elbet... E, bakıyor bildiği sevdiği bir oyunu allayıp pullayıp tekrar çıkarmışlar, alıyor. Ama bu durum sana *"zaten alıyorlar ya, ne uğraşçam, her halimle giderim var"* deme hakkını vermez. Vermemeli!

Güzelsin, iyisin, hoşsun ama seni bir daha bu halde buralarda görmeyeyim Kratos... Diyeceklerim bu kadar... Kal sağlıcakla... N'oldu? Niye öyle sinirli sinirli üzerime yürüyorsun?! O eli bir indirirsen sevinirim... *"Zuuus"* kim?! Vallaha benim kendisiyle bir akrabalığım yok?!



+

- Türkçe olması
- 1080p, 60fps
- Sonuçta bir 'God of War'

−

- Üzerine hiç ama hiç uğraşılmamış

6



SON KARAR

Biz bunu aynen oynamıştık.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Double Fine Productions **Dağıtım:** Double Fine Productions **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam)
Yaş Sınırı: 12 **Dahası İçin:** massivechalice.gamepedia.com/Massive_Chalice_Wiki





MASSIVE CHALICE

KUŞATMADAN CANLI ÇIKABİLMEK İÇİN ZAMANA KARŞI YARIŞ -NURETİN TAN



E3'ten sonra *XCOM 2*'yi hasretle bekleyen deli gönüller, sevdiğimiz Kasım ayında gelene kadar onun üstüne güzel gül mü koklamak istiyorsunuz? Buyurun arılarım benim, *Massive Chalice*'e göz atın. Benim gibi sıra tabanlı strateji krizine girmiş bünyelerin ilacı *Massive Chalice* ile tanışmama vesile olan Serpil'e çok teşekkür ederim. Çünkü yazısını vermese oyun halen sonsuzluğun derin çukuru olan Steam istek listemde çürüyüp gidecekti. Oyun oldukça şaşırtıcı çıktı, çünkü mekanikleri açısından piyasada benzeri olmayan bir yapıya sahip. Konusuna değindikten sonra hemen bu mekaniklere değineceğim.

AYNI GAME OF THRONES GİBİ, SEVDİĞİNİZ KARAKTERLER ÖLÜYOR

Hikâye gayet basit, krallık topraklarınız yaratıkların saldırısı altında. Bu toprakları koruyan "Dev Kupa" şu an için zayıf olduğu için o şarj olana kadar, yani 300 yıl, krallığı korumanız gerekli. Olay tamamen bundan ibaret. Oyunun zaman kısıtlaması var anlayacağınız ve akıp giden zaman yaptığınız her şeyi yıpratıp geçiyor, zaten *Massive Chalice*'i de farklı yapan bu. Zaman akıyor, kahramanlar yaşlanıyor ve hatta ölüyorlar.

Pek alışık olmadığımız bu sistemde grubunuzu kurduğunuz kahraman ya savaşta, savaşta olmazsa da ecelleri ile ölüp gidiyor. Bu da oyun boyunca bir kahramana bağlanıp, onun büyüyüşünü izleyemeyip her göreve her seferinde onu gönderemeyeceğiniz anlamına geliyor. *XCOM*'un yapısına tamamen zıt bu anlayış çoğu oyuncunun tepkisini çekebilir ama zaten *Massive Chalice*'i zevkli hale getiren de bunun gibi aykırı öğeler. Bir karakterin ömrü ortalama 60 - 80 yıl civarı. Krallığınıza tepeden bakıp zamanı geçirirken onlar zaten yaşlanıyorlar, (sizin tarafınızdan) evlendiriliyorlar çocukları oluyor ve nihayetinde ölüyorlar. Dolayısı ile savaşın çok kritik bir noktasında zaten eceli ile gelecekte ölecek olan bir karakteri kahramanca şehit edebiliyorsunuz. Onun yerine de oğlunu ya da kızını büyütebiliyorsunuz, ama nihayetinde o da ölüyor.

ÜLKENİN GELECEĞİ SONRAKI NESİLLERİN ELLERİNDE

Topraklarınıza bakması için bazı kahramanları tahta atayabiliyorsunuz. Tahta geçen kişiler savaşamıyor (ya da bazı özel binalara yönetici olarak koyduklarınız) ama diğer karakterler ile evlenip çocuk yapabiliyorlar. Fakat çok iyi bir kombinasyonla evlendirdiğinizi düşündüğünüz çiftin çocuğu zayıf bir savaşçı olabiliyor. Her şey şansa bağlı, oluşan her etken sizin 300 yıllık direnişinizi ve sabrınızı sonuna kadar zorluyor.

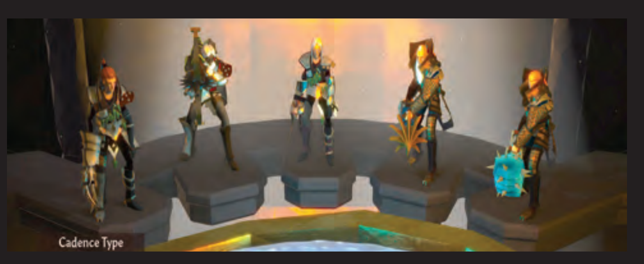
Evet karakterler ölebiliyor ama karakterlerin kullandıkları nadide silahlar ya da zırhlar nesilden nesile geçebiliyor. İşin güzel yanı bu gibi ekipmanlar tecrübe puanı kazanıp güçlendikleri için el değiştirdiğinde daha güçlü oluyorlar. Tam baba yadigarı muhabbeti diyebileceğimiz bir tasarım.

Saldıran **The Cadence** tek bir turda 3 farklı noktaya dadanabiliyor. Siz de en fazla iki noktayı savunabiliyorsunuz. Yani şöyle diyeyim, bazı topraklarınız mutlaka düşmanın eline düşecek, hangi materyallerinizi feda edeceğiniz alacağınız doğru kararlara bağlı. The Cadence kuşatması bu yüzden stres dolu bir süreç haline geliyor.

Massive Chalice kısıtlı süresi ile oyuncuyu doğru kararlar almaya zorlayan ve bunu yaptırırken onu stres küpüne çeviren bir oyun. Bu kesinlikle negatif anlamda bir yorum değil, mücadele ettirici ve gerçekten farklı bir sıra tabanlı strateji arıyorsanız **Double Fine**'in seslendirmesi harika ve görsel sanatları özene bezene hazırlanmış bu yapımını kaçırmayın derim.

ORDUNU TANI

Oyunda toplam üç adet sınıf var ve doğal olarak hepsinin savaş alanında iyi olduğu noktalar bulunuyor. Karakterleri evlendirme kararlarınıza göre melez sınıflar da yaratabiliyorsunuz. Caberjack, Hunter ve Alchemist elimizdeki üç sınıf. Caberjack yakın dövüş ve tank, Hunter uzak mesafeli hasar vericilerimiz, Alchemist'ler ise alan etkili saldırılar yapabilen bir nevi büyücü sınıfı.





- Zamanla mücadelenin verdiği dengeli zorluk hissi
- Karakterlerin ölmesi ve oyuna çocukları ile devam edebilmeniz
- Az sayıda sınıfın çok sayıda yeteneğinin olması



- Az sayıda sınıf
- Oyunun 300 saat savunma ile sınırlı olması, arttırılabilmeli bence



SON KARAR

Bana kalırsa Steam'in gizli hazinelerinden. Oyuncuyu darboğaz etmesinden dolayı bazılarının hoşuna gitmeyebilir ama oyunu özel yapan da bu zaten.

pc

Tür: JRYO **Yapım:** Joshua Missile **Dağıtım:** Joshua Missile **Dijital İndirme:** Steam (24 TL) **Dahası İçin:** steamcommunity.com/app/382380

THE AMBER THRONE

ARRA ARRA BELKİ DE BULURSUN -ÖMER AKDAĞ

Hem JRYO'ları hem de stil sahibi oyunları sevdiğimden Steam'de görünce hemen dikkatimi çekti *The Amber Throne*. Hani öyle çok unutulmaz bir yapım değil aslında da hoştu, tatlı tatlı oynattı kendisini.

JRYO dediğime bakmayın aslında. Tür olarak JRYO ama Batı'lı bir oyun *The Amber Throne*. Arra isimli sessiz bir başkarakterimiz var ve Arra'nın hafızası yerinde değil, tek hatırladığı babasının "*Kehribar Taht'ı yok et*" sözleri. Gökyüzünde uçan bir kalede olduğu varsayılan Kehribar Taht'a ulaşabilmek için yeryüzündeki krallığın arka planındaki sırlara burnumuzu sokuyor, dünyadaki kadim kalıntılar, bataklıklar, çöller gibi bölgelerde yol alıyoruz.

Anlatım olarak biraz değişik bir tarz belirlemiş *The Amber Throne*. Hikâye örgüsünün tık tık belirgin bir şekilde ilerlediği bir yapı yok. Daha muğlak her şey. Bilmece gibi, belirsiz konuşan NPC'ler, dertlerini asla tam olarak açık etmeyen ekip üyeleri falan... Yani çok bulanık da değil, çok net de değil, öyle arada bir yerde kendine özgü bir anlatım tarzı var.

Oyunun Steam sayfasında da belirtildiği gibi çoğu JRYO'dan daha atmosferik bir hissiyat verilmeye çalışılmış. Anlatım dilinin yanı sıra sulu boya tadında grafikleri, masalsı müzikleriyle bu amaca da gayet iyi ulaşılmış.

Oynanış konusunda çok da bahsedilecek bir şey yok aslında. Klasik, sıra tabanlı JRYO sistemi mevcut. Seviye atladıkça hangi yetenekleri öğreneceğimizi seçebilmek; zırh, silah, yiyecek, iksir vs. craft edebilmek gibi sistemlerle renklendirilmiş, nispeten basit bir sistem var. Genelde çok da strateji kasmanız gerekmiyor doğrusu, oyun kolay sayılır.

RYO YAPMA 101

Yalnız bahsetmek istediğim bir şey var; *The Amber Throne*, **RPG Maker**'la yapılmış. Bu programla yapılan çoğu oyunun aksine pikselize tarzdan biraz daha uzak görsel olarak ama nihayetinde RPG Maker'la yapıldığı da belli oluyor.

Varmaya çalıştığım nokta şu aslında; *The Amber Throne* bayağı rahat hazırlanmış bir oyun olduğu hissine sahip. Şikâyetçi olduğumdan söylemiyorum, oyunu keyifle oynadım neticede. Söylememin sebebi, hani oyun yapma isteği çok kişide vardır ya, "böyle de bir yol var".

Şöyle bir bakıyorum *The Amber Throne*'a, basit bir hikâyeyi hafiften orijinallik katarak anlatan bir senaryosu, yeteneğinin olduğu belli olan ama dünya çapında yeteneği olmadığı da belli olan bir sanatçıdan çıkan grafikleri, çok tatlı ama aynı zamanda gayet basit melodiler etrafında dönen müzikleri... Yani oyun mu yapmak istiyorsunuz, evet kodlama ve oyun motoru öğrenseniz gelişmiş şeylere daha rahat imza atabilirsiniz ama bakın bu oyuna... Şart da değil. Üstelik ortaya koyduğunuz iş de yine kaliteli olacak.

Oturup RPG Maker öğrenmek, güzel sanatlar fakültesinden bir arkadaş bulup ona görsel hazırlatmak, konservatuardan başka bir arkadaş bulup ona birkaç müzik karalatmak, kalemi iyi bir arkadaş bulup ona bir şeyler yazdırmak ve sonra bunların hepsini RPG Maker'da bir araya getirmek, evet emek isteyen bir şey tabii ki ama istekli biri için çok da zor olmasa gerek diye düşünüyorum (*O kadar arkadaşımız bile yok bizim Ömer :(-Sarp*).

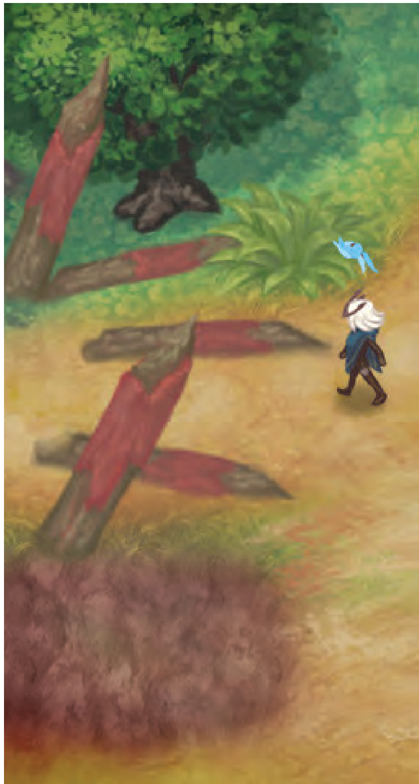
Kapanışı yaparken *The Amber Throne*'a dönecek olursak, mükemmel olmayan ama derli toplu, masalsı, kendine has bir RYO var elimizde. JRYO türünün epik hikâyelere sahip klasiklerine daha kendi halinde, 10-15 saatte biten bir alternatif arıyorsanız *The Amber Throne* ayırdığınız vakte değecektir.

RPG MAKER'IN EN SEVİLENLERİ

En basit oyun yapma programlarından olan RPG Maker'dan çıkan yapımlardan bazılarını duymuş olma olasılığınız gayet yüksek. Şöyle en bilinenlerinden birkaç isim vereyim mesela:

- To The Moon
- Eternal Senia
- Lisa
- A Bird Story

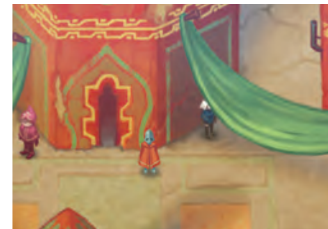
Şöyle de bir Steam linki vereyim hatta, bir göz atın isterseniz: ***tinyurl.com/ogz-94-rpg-maker-oyunlari***





Şöyle bir görsellikle oyun oynamanın çekici gelmediğini söylemeyin bana.

Bu arada oyunun 4'e 3 olduğunu hiç söylemedim galiba.







- Huzurlu grafik, müzik, atmosfer
- İyi işleyen dövüş sistemi
- Yapabileceğinden büyük işlere kalkışmamış

−

- FPS düşmesi gibi teknik sıkıntılar yaşanabiliyor
- Haritada çok akıcı şekilde gezilemiyor

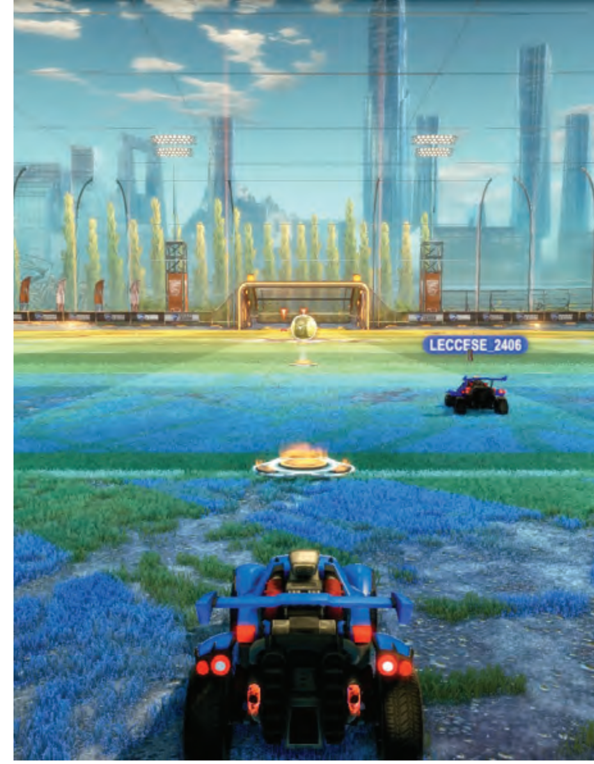
6+

SON KARAR

Son karar cümlesi gelmedi aklıma, espri yapayım bari: Kral tahta çıkınca ne yaptırmış? Yerine taktırmış.



Ben ki spor müsabakası sevmem, gol için çıldırır oldum yahu şu oyunda.



Tür: Spor **Yapım:** Psyonix **Dağıtım:** Psyonix **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam), 60 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** rocketleague.psyonix.com

ROCKET LEAGUE

BARETLİ ARABA GAYET KAFA ATABİLİR! -SARP KÜRKCÜ

O kadar şaşkınım ki şu anda sevgili okur… Burada, karşınızda çekişmeye odaklı bir oyunlayım çünkü. Evet, *Rocket League*'in bir senaryosu yok. Öyle iç burkan bir hikâyesi falan da yok. Bir avuç manyak uzaktan kumandaları arabalarını kullanarak futbol oynamaya karar vermişler. Bu kadar. Dağılın şimdi.

EY SARP, ŞAŞKINLIĞIN NEDEN?

Şaka şaka, dağılmayın. Var anlatacak şeylerim. Ama önce *Rocket League*'in evveliyatından bahsetmek lazım. *Rocket League*, **Psyonix**'in ilk arabalı top oyunu değil. Zamanında firma *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars* adında bir oyun yapmıştı. 2008 sonunda çıkan bu oyun aslında *Rocket League*'in gelişmemiş hali. *Rocket League* ise *SARPBC*'ın (isim benzerliği tümüyle tesadüftür) bayağı bir makyajlanmış ve özellik anlamında genişlemiş hali. Ama temel mekaniklere bakarsanız, iki oyun da aynı diyebiliriz.

3D YAZICIDAN ARAÇ ÜRETSEK MESELA?

Şimdi *Rocket League*, en fazla dörde dört karşı karşıya geldiğiniz ve arabalarla topu yönlendirmeye çalıştığınız bir oyun. Yazının başında futbol demiş olsam da ne saha boyutları, ne oyun süresi, ne de ofsayt gibi mekanikler açısından futbolla yakından uzaktan alakamız yok. Daha fütüristik, daha ışıl ışıl ve daha hızlı bir oyun var karşımızda.

Aracın yönlendirilmesi, kamera açısı falan derken *Re-Volt*'u bana ağır şekilde anımsatan bir oyun *Rocker League*. İster araç arkası sabit kameradan, isterseniz de topa odaklı bir görüş açısından faydalanıyorsunuz ki ben ikincisini öneriyorum. Çünkü o ışıl ışıl ortamlarda ekranınızda topu gösteren ufak oku kaçırmanız çok kolay oluyor.

Oyuna çok temel bir araçla başlıyor, maçlara katıldıkça aracınızı modifiye etmek için yeni parçalar kazanıyorsunuz. Araç şaseleri, anten başları, tekerlekler, üst desenler derken binlerce kombinasyon yapma şansınız oluyor. Hem maçlardan irili ufaklı deneyim puanı kazanıyor, hem de yeni parçalar elde ediyorsunuz gelişim anlamında. Ama belirteyim, bu oyunda seviye atlama sizin sadece kimlerle eşleşeceğinizi belirliyor. Yani bir hız bonus'u, ya da daha uzun süre giden boost gibi artılar elde etmiyorsunuz. Zaten *Roc-*



Topla olan ilişkimi sorguladığım anlardan biri.



ket League, tümüyle oyuncunun becerisine sırtını dayayan bir oyun ve bu nedenle e-spor arenasında kendisine ciddi bir yer elde edebilir. Hatta açılışı ESL'de resmi bir turnuvaya sahip olarak Temmuz ayında yaptı bile. Ama aynı kozu fazla rastlantısal olmakla da kaybedebilir. Şöyle ki;

Farklı araba şaseleri kazanıyorsunuz örneğin. Şaseleri seçerken herhangi bir üstünlüğe göre seçmiyorsunuz. Ha şu var, yere yakın şaseler daha iyi top sürüyor yer hizasında, büyük kasalarsa kafa topuna çıktığınızda (oyunda şapkalar olduğu düşünülürse, "kafa" çok da garip olmuyor) neredeyse fark edilmeyecek bir avantaja sahip. Ama tüm bunlar dışında her şey çok rastlantısal.

Eğer siz de benim gibi topa odaklı bir kamerada oynamak isterseniz, takım arkadaşlarınızın ne yaptığını bilmiyorsunuz. Yukarıda uçan topu takip ederken kafa kafaya çarpışmanız, birbirinizi engelleyip topu rakibe hediye etmeniz gibi durumlar çok yaşanıyor yani. O nedenle kamera kullanımı, takım arkadaşlarının hareketini tahmin edebilme, topun gidiş yönünü az çok kestirme falan derken sağlam bir emek gerektiğini anlıyorsunuz *Rocket League* için.



`Kafa'daki o baretin süsten öte bir özelliği yok. Ama olsun, ben böyle de güzelim!

ROCKET LEAGUE'İ OYUNUN STATİKLİĞİNİ KIRAN, İNCE AMA UFAK DETAYLAR KEYİFLİ KILIYOR ASLINDA

Adında "Lig" kelimesi geçen bir oyun olarak tabii ki turnuva mantığı var oyunda. İster botlara karşı bir sezon hazırlıyor ve oynuyorsunuz, isterseniz çok oyunculu arenada şansınızı deniyorsunuz. Normal, seviye belirlemeyen maçlar gibi "Ranked", yani adınızı panolara yazdırabileceğiniz tür oyunlar da var. Ben bu incelemeyi yazarken sezon öncesindeydik, Ağustos'un ortası gibi başlayacak sezon. Oyun PC ve PS4 oyuncularını tek bir potada erittiği için, aslında oyuncu sıklığı çekme ihtimali de çok yok. Bu sağlam artısından dolayı çekişmeyi seven ama topluluğun miktarıyla ilgili şüpheleri bulunanlar için de güzel bir tercih *Rocket League*. Hayır, benim gibi bir adam bile inceleme yazısına ara verip beş oyun atabiliyorsa, zaten bir şeyleri doğru yapıyorlardır diye düşünüyorum.

TOP DA OLSA, FİZİK FİZİKTİR

Tabii böyle bir oyun için top ve araç arasındaki etkileşim çok önemli. *Rocket League*, bu konuda sınıfı sağlam geçiyor. Topa çarptığınızda onu kendi çabanızla yönlendirdiğinizi hissediyorsunuz yani. Rastlantısallık burada biraz kırılıyor tabii. Oyuncunun başarı hissini elde etmesi için bu kırılma da şart nihayetinde.

Ama *Rocket League*'i ufak detaylar keyifli kılıyor aslında. Oyunun statikliğini kıran, ince ama başarılı birçok detay var. Mesela haritalar. Toplamda üç farklı yer var ve kimisini fırtınalı, kimisini akşam vaktinde oynayabiliyorsunuz. Bu çeşitlilik, grafiklerin kendisi gibi ışıl ışıl bir atmosfer sunuyor. Zaten grafikler parlak, göz alıcı bir yapıya sahip. Gerçekçilik falan değil, uçarı-kaçarı bir ruhun yansıması amaçlanmış resmen. Mesela top kaleye girdiğinde yakındaki tüm araçların büyük bir patlamayla geriye uçması da kırılmış statikliğin net bir göstergesi. Oyun yerinde durmuyor, sizin de durmanızı istemiyor yani. Bir kaos var ama bu kaos içerisinde yerinizi de, yapabileceklerinizi de tartabiliyorsunuz. Tek sorun kafa atmak için yükseldiğiniz zamanlarda mesafeyi tam tutturamamak oluyor işte. O da deneyim, kendini geliştirme, "kolay öğrenilen ama zor ustalaşılan" mekaniklerin dikeni diyeyim.

ANTENLİ KURUKAFASPOR

PS4'te Plus ile bedava dağıtılan oyun, sağlam bir oyuncu kitlesi yakaladı. 30 binden fazla oyuncuyu mütemadiyen oyunda gördüm ve onca maçta herhangi bir kötü kitleyle karşılaşmadım. Yön tuşlarıyla temel iletişim kurulabiliyor ama genelde sessizlik hakim. Seviyenize göre eşleşme yapıldığından zaten az çok sizin kalibrenizde insanlarla oynuyorsunuz. Herhangi bir sesli chat seçeneği yok, eksikliğini de duymadım. Ama Ranked dünyası bu şartlarda nasıl olur, bilemiyorum. Gerçi konsolun bu konuda iletişim imkânları pratik, PC'de ise seçenek bol.

Rocket League eğlenceli bir oyun, bu net. Uzun vadede neler olacağını geliştirici ekibe ilettiğimiz soruların cevaplarıyla "Gelecek Planları" kutusunda bulabilirsiniz. Ama bu haliyle, zamanında *TrackMania* oynarken geçirdiğim yüzlerce saate benzer bir tını yakaladım. Eğer arada girip oynadığınız, gözünüzde eskimeyecek, asla çok da ciddi hırsa gömülmeyeceğiniz bir çok oyunculu deneyim arıyorsanız *Rocket League* bu iş için biçilmiş kaftan.

GELECEK PLANLARI

Çok oyunculu tüm oyunlarda olduğu gibi uzun vadede destek önemli. Biz de spekülasyon yapmayıp, doğrudan Psyonix'e sorduk. Stüdyodan **Jeremy Dunham**, oyunu geliştirme konusunda agresif olacaklarını söyledi ve ekledi, "Tüm harita güncellemeleri ücretsiz olacak". Tabii ki DLC'ler var. SARPBC'den esinlenilen harita Utopia ve ücretli Supersonic Fury siz bu incelemeyi okurken çıkmış olmalı. Ama uzun vadede de hem ücretli, hem de ücretsiz DLC'ler gelecek. Yani her şase paralı olmayacak. Son olarak, oyunda silah ya da power-up yok şu anda. Ama en azından Power-up'ları oyuna dahil etme ihtimâlleri var. Ne de olsa oyun modu şu anda tek çeşit, sadece insan sayısı değişiyor. Dunham'ın özellikle belirttiği şey ise "tüm bu gelişmeler topluluğumuzun düşünceleri üzerinden netleşecek"miş. O nedenle oyunu önemsiyorsanız, forumlarına 1-2 satır öneri iliştirmeyi unutmayın.





- Işıl ışıl ortamları
- Arabama şapka takabilmek!
- Top fiziği tatmin edici
- Para saçarak boost yapmak çok güzel



- Oyun modu sadece oyuncu sayısını değiştiriyor
- Power-up'lar gibi ilginçlikler yok
- Düşük seviye yapay zekâlar tam bir facia

8

SON KARAR

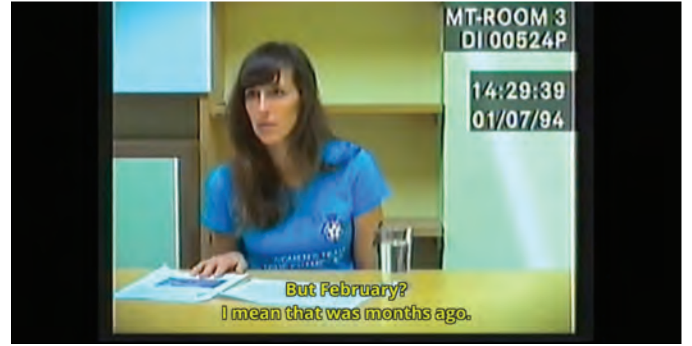
Bana futbol oynatmaya en çok yaklaşan oyun, ayakta alkışlıyorum resmen. Eğlencesi de cabası



Biliyorsun, biliyorsun …



Şurada uyusam az ne var yani? Çay da çok demli gelmiş zaten!



Tür: Bulmaca / Macera **Yapım:** Sam Barlow **Dağıtım:** Sam Barlow **Dijital İndirme:** 11 TL (Steam) 13 TL (iOS) **Yaş Sınırı:** 17+ **Dahası İçin:** herstorygame.com

HER STORY

ZEKÂ HER SIRRIN ANAHTARIDIR -EREN ERYÜREKLİ

Bence bu yazıyı okumadan gidin direkt olarak *Her Story*'yi oynayın. Zira size ne kadar keyif bozucu detay içermeyen bir yazı yazsam da, oyunda ilerlemekle alakalı bir şeyler veya ufak tefek teoriler satırlarımdan sızacak ve oyundan alacağınız keyfi etkileyecektir. Öte yandan merakınıza yenilmeniz ve yazının devamını okumanız kaçınılmazsa da kendinizi üzmeyin çok, bu ilginç yolculuğun her adımında yanınızda olacağım.

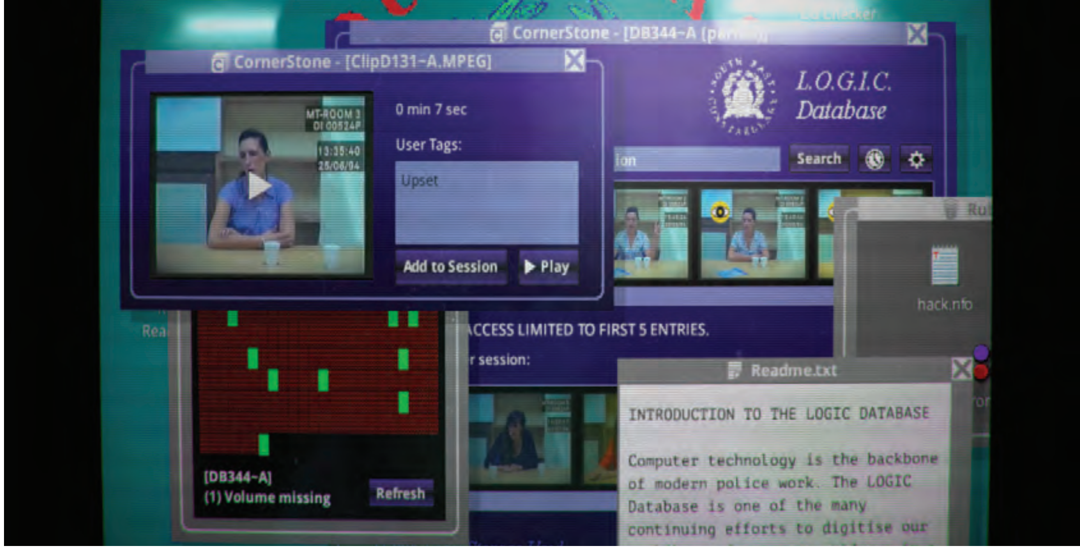
KAHVE Mİ ALIRSINIZ, YOKSA ÇAY MI?

Bu basit sorunun bile size çok değerli ipuçları sağladığı bir oyun *Her Story*. Siz bir polis bilgisayarı ekranı ile sınırlısınız oyun boyunca. Öyle ara sahneler, dallanıp budaklanan diyalog seçenekleri de elinizde yok. Onlar yerine oyundaki tek silahınız kendi zekânız ve tahmin yürütme gücünüz. Baktığınız ekran 90'lardan kalma eski püskü bir CRT'nin ekranı aynı zamanda. Masaüstünüzde bir veritabanı, onun içinde ise 1994 yılından kalma, VHS formatında çekilmiş bir davanın sorgu videoları mevcut. Videolar gayet tematik görünüyor ve toplamda yedi ayrı gün boyunca aynı kadının sorgusu mevcut. Sizin yapmanız gereken elinizdeki arama motorunu kullanarak her seferinde yalnızca 5 adet sonuç alabildiğiniz bu videoları izleyerek bir çıkarım yapmak. Vardığınız sonucun ne olacağı ise ne kadar izlediğinize ve izlediklerinizden ne çıkardığınıza göre oldukça kişisel olacaktır. Şahsen internette çok çılgın teoriler okuduğumu söyleyebilirim oyun hakkında.

Her Story öyle bir deneyim ki; sizi gerçekten içinden çıkılmaz ve başlangıçta karmaşık görünen bir davanın kaygan zemininde adım adım ilerleyen bir dedektif gibi hissettiriyor. 3-5 saniyelik bir video parçası bile gidişatı değiştirerek birkaç dakika önce düşündüğünüz teoriyi çöpe atmanızı sağlıyor. Size ilk başta "murder" (cinayet) kelimesini araştırmanız salık veriliyor, fakat bu ufak iteklemenin dışında tamamen serbestsiniz ve aklınıza gelen her kelimeyi aratabilirsiniz, hatta küfürleri bile. İzlediğiniz videolarda bazı anahtar sözcükler mevcut, eğer onları yakalayıp aratırsanız hikâyenin bambaşka boyutlarına yeni kapılar açıp işin geri planında neler yatıyor öğrenebilir, beklenmedik sürprizlerle karşılaşabilirsiniz. Tüm bunlar için tabii ki sağlam bir İngilizce şart, onu da belirtmek gerek.

1 KADIN, 7 RUH HALİ

Dediğim gibi oyun boyunca yaklaşık 200 küsur parçalık kısa kısa sorgu videoları izliyorsunuz. İşte o videoların bir anlam kazanmasını sağlayan ve belki de tek başına oyunu sürükle-



yen isim Viva Seifert'i ne kadar övsem az gelir diye düşünüyorum. *Her Story* onun ilk oyunculuk deneyimi ve ne kadar başarılı olduğunu her gün büründüğü farklı psikolojik hallerden, mimik ve beden dilini kullanışından anlayabilirsiniz rahatlıkla. Zaten öykü açıldıkça ve kadının ifadeleri birbirine tezat bazı detaylar verdikçe anlıyorsunuz ki bir yerlerde bir yanlış var ve kadına kayıp kocası hakkında sorulan sorular git gide çetrefilli bir hal alıp sizi öyle bir bağlıyor ki bitirene kadar başından kalkmayı düşünmüyorsunuz bile. Bitirmek demişken, *Her Story*'nin son bir iki videosunu ilk yarım saatte bile izleme şansınız mevcut. Örneğin ben 45. dakikada son videoyu izledim, fakat arada çok fazla eksik parça olmasından dolayı bir şey anlamadım. *21 Gram* isimli bir film vardı hatırlarsanız, orada da öykünün farklı yerlerindeki parçalar kronolojik olmayan bir sıra ile dizilmiş ve tüm bunları birleştirmek izleyiciye bırakılmıştı. Yapımcı Sam Barlow'un da sizden talep ettiği aynen bu. İpuçlarını takip et, parçaları birleştir ve zaman çizelgesini kendi kafanda oluştur. Sahip olduğunuz veritabanı her ne kadar izlenmiş videoları yeşil ile işaretliyorsa da videoları buradan sırayla izlemek mümkün değil. Yine önemli bir detay yakaladığınız videolara kendi yorumlarınızı ekleme şansınız var ki, oyunda esas fark burada ortaya çıkıyor. Aynı videoyu izleyen iki farklı kişinin düştüğü notlar değişiklik gösterebiliyorken, sizin dünyaya bakışınız, değer yargılarınız, geçmişiniz ve bilgi düzeyiniz de oyundan ne çıkardığınıza dair güçlü bir etkiye sahip. Hatta biraz ileri gidip diyebilirim ki *Her Story* video oyunu formatında sunulmuş sosyal bir deney bile olabilir. Oynayan herkesin oyundaki karaktere dair farklı teorileri bulunması ve hemen hepsinin sağlam dayanak noktalarına sahip olması, oyunun insan psikolojisinin ne kadar derinlerine inebildiğinin bariz bir kanıtı bence. Zaten Sam Barlow'un amaçladığı etki de böyle bir şey temelinde. Kendisi sağlam bir Alfred Hitchcock hayranı olduğunu gizlemiyor ve yaratmak istediği gerilimli atmosferin her insanın en ilkel korkularının şekillendiği çocukluk döneminden ilham aldığını belirtiyor. Bu belirsiz ve girift havayı soludukça hayal dünyanızı işgal eden gaz ve toz bulutları şekillenip bir şeylere dönüşüyor. Fakat dönüştükleri şeylerin ne kadarı gerçek, ne kadarı yalan bunun bilgisi asla kesin değil.

Öte yandan oyunun bu parçalı bulutlu yapısı yer yer kendi sırlarını çok başlarda açık etmeye müsait ve takıldığınız bir noktada kafanızın üzerinde size "Eureka!" dedirtecek ampul de yanmadığında giriştiğiniz "rastgele sözcükler yazmak suretiyle oyunun tadını nasıl bozarım" adlı mini-oyun pek de eğlenceli değil. Tam da zekânızla bir şeyler çözdüğünüzü hissettiğiniz anlarda tekrardan bir ahmak gibi kalakalmanızı sağlayabilen bu durumdan kurtulmak yine sizin elinizde. Sakince önceki videoları bir daha tarayın ve neyi kaçırdığınızı bulmaya çalışın, tıpkı gerçek bir dedektif gibi.

BU SİZİN HİKÂYENİZ

Orijinal fikirleriniz olsa da bunu uygulamaya dökmek başka tür maharetler gerektirir ve deha her zaman su yüzüne çıkmaya istekli değildir. *Her Story* bu dehayı gördüğüm, takdir ettiğim, hatta mümkünse bol bol benzerleri gelsin dediğim, tadı damağımda, entrikası ise aklımda uzun süre kalan bir oyun oldu. Hatta bulmacalar ve ipuçlarından yola çıkarak bir şeyler bulmaya dayanan öykülere ve oyunlara özel ilgili bir insan olarak, oynanış mekanikleri ve oyuncuya yaşattığı serbestlik hissiyatı açısından *Her Story*'i dedektiflik oyunları içinde epey üst sıralara rahatlıkla koyabilirim. Evet, belki biraz kısa ve görsellik namına, hatta oynanış namına da pek az şey var. Ama işte tam da bu noktada zamanında text-adventure'lar veya masaüstü RYO'lardan nasıl bir haz alıyorduysam bundan da benzer bir tat aldığımı fark ettim. Hayal gücümüzün yarattığı o sonsuz fikirler içerisinde bir tutam gerçeğin olma olasılığını severiz çünkü biz. Nihayetinde bu onun olduğu kadar bizim de hikâyemiz.

HER STORY, SİZE ÇOK MİNİMAL BİR ARAYÜZ SUNSA BİLE BİR DETEKTİFİN BAŞARI HİSSİNİ YAŞATMAYI BAŞARIYOR



ÖYKÜNÜN KAHRAMANLARI

SAM BARLOW
(Yapımcı/Yönetmen)

Zamanında "Aisle" ismindeki interaktif ve hikâye odaklı bir oyunu geliştiren Barlow, daha sonra Climax Games'e katıldı. Ama kitlelerce tanınmasını Silent Hill : Origins ve Silent Hill : Shattered Memories'e borçlu. İki oyun da çıkmış son eli yüzü düzgün Silent Hill oyunları olarak anılıyor zaten.

Kendisine sorarsanız ilham kaynakları genelde bağımsız ve uçlarda filmleri olan David Lynch, Luis Bunuel ve J.G. Ballard gibi yönetmenler. Bu karışıma biraz Shakespeare dramı ve bolca da Hitchcock gerilimi eklediğimizde arkadaşın kafasına ulaşıyoruz işte.



- Güçlü oyunculuk
- Sizi gerçek bir dedektif gibi hissettirmesi
- Otantik görsel tercihlerin atmosfere katkısı
- Her oynayışta farklı bir gidişat yakalama olasılığı
- İnce detaylarla süslü sağlam senaryo

–

- Parçalı yapısından dolayı kafanız kolayca karışabilir
- Sağlam İngilizce istiyor
- Sallapati sözcüklerle ilerleme kaydetmek biraz keyif kaçırıcı
- Biraz daha uzun olsun istiyor insan :)

7+

SON KARAR

Minimal yapısını hayal gücünüzü tetiklemek için kullanan eşi benzeri olmayan bir oyun Her Story. Son yılların en yaratıcı yapımı.



ÖYKÜNÜN KAHRAMANLARI

VIVA SEIFERT ***(Oyuncu)***

Hiç de tahmin edilemeyecek şekilde Viva Seifert aslında artistik jimnastik alanında kariyerine başlamış. 1990 yılındaki Commonwealth Oyunları'nda 4. lüğü bulunan Seifert, 1992 yaz olimpiyatlarında da ritmik jimnastikte mücadeleyi 29. sırada bitirmiş. Daha sonra erkek kardeşinin grubunda klavyeci olarak müzik hayatına hafif bir giriş yapmış.

Kendisi Sam Barlow ile daha önce çalışmış ve teklif geldiğinde (daha doğrusu Barlow rolü önerdiğinde) pek itiraz etmemiş ve tüm çekimleri 5 günde, hayli stresli bir ortamda yapıp bitirmişler. Bu arada; Seifert'in müzikal yeteneklerine şahit olmak için illa ki youtube'a girmenize gerek yok ;)





Bu mağaralar pek tekin değil, ben şimdiden uyarayım.

Tür: Macera **Yapım:** The Astronauts **Dağıtım:** SCE **Dijital İndirme:** 57 TL (PSN), 31 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** ethancartergame.com

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

OYUNDAN BÜYÜK YAMALAR ADASINDA BİR CİNAYET VAR!

-SARP KÜRKCÜ

Daha çıkışının üstünden bir yıl geçmemiş bir oyunu, yeni bir platforma uyarlarken baştan yapmak büyük cesaret ister. Hele de amaç teknolojiyi geliştirmek, özellikle de görselliği bir üst seviyeye taşımaksa, o ayrı bir takdir sebebi. Ama bir oyunu yenilerken oynanamaz hale getirme ihtimaliniz varsa, belki de hiç dokunmamak en iyisi. **The Astronauts** ekibi işte bu noktada bir hata yapmış. Zira *The Vanishing of Ethan Carter* (*EC*), Eylül 2014'te çıktığında da gayet güzel gözüküyordu.

PS4 için Unreal Engine 4 ile baştan yapılan *Ethan Carter*, biraz hırpalıyor sizi. Performansa dair ciddi sorunlarla gelen oyun, neyse ki ay ortasında kendinden daha büyük bir yama dosyası yayınlanınca toparlandı birazcık. Sonucunda da çok uzun olmayan, başlangıcında belirttiği gibi "elimizden tutmayan anlatımlı bir deneyim" olarak hayatımızda güzel bir yer etmeyi başardı.

TUĞLA EVİN ARDINDA

Amacımız, Paul Prospero adında, paranormal vakalara bakan bir detektif olarak bize mektup yazan 12 yaşındaki Ethan Carter'ı bulmak. Ethan'ın mektubu üzerine Red Creek Valley'e gidiyor, tümüyle terk edilmiş bu kasabanın muazzam doğası eşliğinde Ethan'ın başına ne geldiğini bulmaya çalışıyoruz. Parça parça çözdüğümüz ve görüntüleri sıraya dizerek olay mahallinde ne yaşandığını bulmaya çalıştığımız bulmaca yapısı nedense zordan kolaya doğru ilerliyor. Oyun "elimizden tutmamayı" söylediği kadar ciddiye alıyor, çoğu yerde deneme - yanılma ile çözümü buluyorsunuz. En azından, çözüme ulaştığınızda oyunun o noktası anlamlı hale geliyor, "Ha bu yüzdenmiiiiş..." diye aydınlanıyorsunuz.

Daha önceden oyunu duyduysanız, muazzam görselliğiyle ün yaptığını biliyorsunuzdur. UE 4 ile her şey daha da güzelleşmiş. Bir de performans yamasını ekleyince, etrafta gezip Red Creek Valley'in atmosferini koklamak eşsiz bir keyfe dönüşüyor. Oyunda başlangıç dışında bir



Bir objenin yerini, ona dair bir hatıra parçacığı görerek anlamaya çalışıyorsunuz.



KORKU DÜNYASININ KLASİK YARATIKLARINDAN BİRİ, OYUNUN HİKÂYE TEMELİNİ OLUŞTURUYOR. DAHA FAZLASINI SÖYLEMEM OYUNUN HEYECANINI ÖLDÜRÜR

yükleme ekranı yok, alan da hatırı sayılır derecede büyük. Üstelik gezmek de istiyorsunuz, çünkü sizi Ethan'a daha fazla yaklaştıran hikâye parçacıkları etrafa dağılmış şekilde keşfedilmeyi bekliyor.

Oyunun sonuna geldiğimde, ben ormandaki her bulmacayı yapmıştım. Zaten size ne kadar içerik olduğunu gösteren bir yerle de karşılaşıyorsunuz. Ama tüm o içeriği tüketmeseniz de oyunun sonuna gelebiliyorsunuz. Yani ana yoldan gitmek isterseniz, seçim sizin. Tüm o bulmacalardan mahrum kalacaksınız, Ethan'ın hikâyesindeki önemli parçaları kaçıracaksınız tabii. Oyun elinizden tutmuyor, o nedenle sırf bir yan bulmaca çözmediniz diye önünüze bariyer çıkmıyor. Zaten bu oyun tek bir çizgiyi takip edenlerin değil, araştırmayı sevenlerin oyunu. Ama ne kadar araştırırsanız araştırın, deneyim çok da uzun sürmüyor ve oyunun tekrar oynamak için bir sebebiniz yok.

Bu da zaten beni "değer mi?" sorusuna getiriyor. PC'de oyun varsa, zaten UE 4 güncellemesi ücretsiz olarak oraya da gelecek. Steam'de indirimlerle daha da makul olan fiyata karşılık PS Store'da 57 TL bu oyun. Normal fiyatı 15 dolar. Ayıptır, yazıktır, günahtır yahu. Yani PS4'e özel olan çok bir şey yok şimdilik. Oyunun kendisi ise, özellikle hikâyeden ve araştırmaktan hoşlananlar için kısa ama sürenin hakkını veren bir deneyim. Geçen sene bitirdiyseniz de, tekrar dönmek için görsellik dışında bir sebep yok.

Ama lütfen birisi piknik modu yapsın şu oyuna. Sabahtan akşama Red Creek Valley'de tatil yapalım. N'olur!...



+

- Güzel görsellik daha da güzelleşmiş
- Bulmacaların çeşitliliği
- Baştan sonra, hikâyenin kendisi

−

- En zor bulmaca en başa mı konur yahu
- Biraz kısa sürüyor
- Piknik istiyorum ben!

8+

SON KARAR

PS4'e özel bir şeyler olsaydı, notu arttırabilirdim. Ama oyunun kalitesi ortada, ona lafım yok.

GRAFİKLERİN KERAMETİ

Ethan Carter bu kadar güzel gözükürken "O zaman niye diğer PS4 oyunları böyle değil?" diyebilirsiniz. Oyun yapay zekâyla, başka sistemlerle, fizik motoruyla falan uğraşmadığı için tüm kaynaklar görselliğe ayrılabilmiş. On-yüz-bin-milyon mekaniği olan oyunlarda aynı kaliteyi göremiyor olmamızın başlıca sebebi bu diyebilirim. AMA böyle VR dünyasına girsek 1-2 seneye, tadından yenmez yahu.



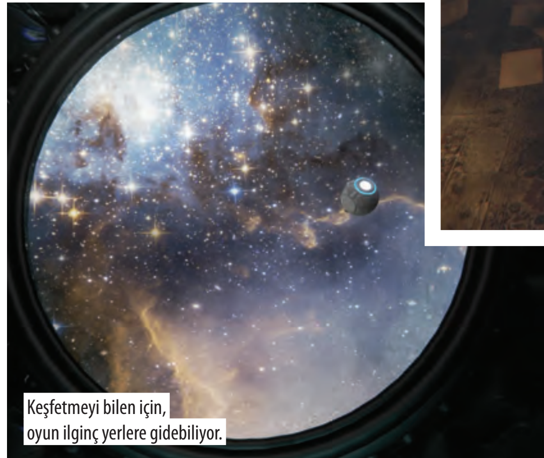
Red Creek Valley'de yaşanan onca şey emlak fiyatlarını düşürse de, bir arsa kapasam.



"Hidroelektrik santraliyle ünlü bu naçizane beldemiz, turistik gezilere açıktır."

Etrafta bir direk bulup, üstündeki kutuları dürterseniz birisini takip etmeye başlayabilirsiniz.

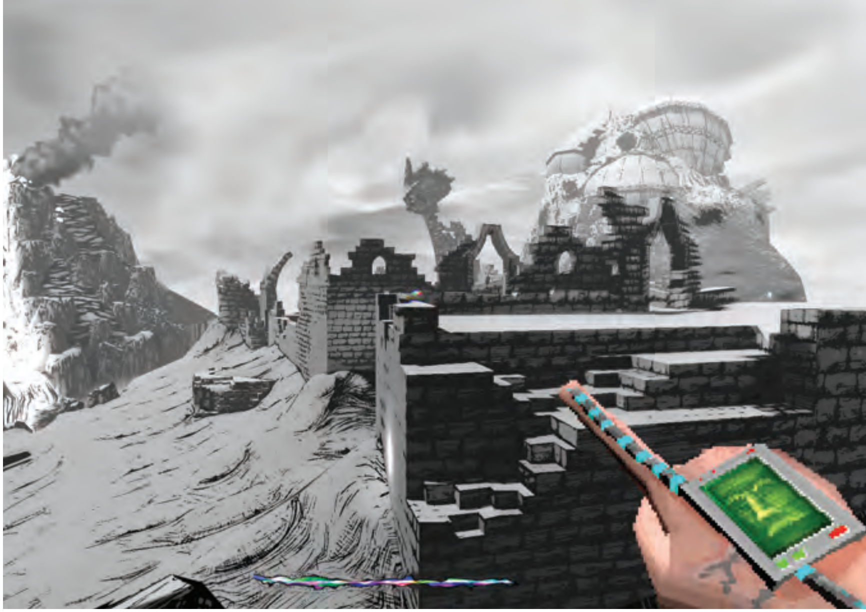




Keşfetmeyi bilen için, oyun ilginç yerlere gidebiliyor.



Bazen göz önüne sunulan görsellik midenizi kaldırabilir. Ama kalitesi yadsınamaz.





Tür: Bulmaca **Yapım:** Question **Dağıtım:** Question **Kutulu Fiyatı:** - **Yaş Sınırı:** 13 **Dijital İndirme:** 31 TL **Dahası İçin:** magiccirclegame.com

THE MAGIC CIRCLE

HAYATINIZDA OYNAYACAĞINIZ EN İYİ "BİTMEMİŞ OYUN"

-SİNAN AKKOL

60 dolarınıza çöreklenip de oyunları eksik gedik çıkaran büyük firmalardan bıktınız mı? Peki ya asla bitmeyecek oyunları size "Erken Erişim" adı altında kakalayan sözde bağımsız, özünde köy kurnazlığı peşinde olan firmacıklardan?

O zaman doğru yerdesiniz, çünkü intikam vakti geldi... Bugün, 10 küsur yıldır "bitmemiş" bir oyunu tamamlayacağız sizinle.

NEY NEY NEY?!?

Şuna kuşku yok; *The Magic Circle* oynadığım en ilginç oyunlardan biri. 61 yaşına gelmiş, hayatında tek bir oyun yapmış (o da text adventure) ve aynı başarıyı tekrarlayacağım diye etrafındaki insanlara egosunu empoze eden **Ishmael** adlı bir yapımcının bir türlü bitiremediği bir oyunun içindeyiz. Oyunun yapımında çalışan, eski bir pro-gamer olan **Maze** adlı kadın, hayatının 10 yılını bu bitmek bilmeyen oyuna ve Ishmael'in egosuna harcadığı için çok pişmandır. Aralarına katılan stajyer **Coda**, oyuna da, Maze ve Ish'e de taparcasına seven bir fan-girl'dür.

Biz ise, oyunun içindeki bir karakteriz. Bu henüz tamamlanmamış, her tarafı kırık dökük oyunda bize izin verilen daracık alanda varlığımızı buluyor ve yokoluyoruz. Taa ki oyunun kendisi, Old Pro adında bilinçlenerek bu melun insanların on yıldır bir türlü kendisini bitiremediğinden illlallah getirmiş bir şekilde bizi bulana dek!

Bu noktadan itibaren, oyundaki düşmanları ve belli nesneleri düzenleyebilir (edit) hale geliyoruz. "Yaşam" enerjisini kullanarak nesne ve düşmanları hapsediyor, daha sonra da bunların çeşitli özelliklerini "edit'liyoruz". Adı ne, düşmanı kim, dostu kim, neyle saldırıyor, neyle hareket ediyor gibi birçok özelliğini düzenleyebilir veya hepsini envanterinize atıp düşmanı hareketsiz bir arka plan objesine çevirebilirsiniz. Bu topladığınız özellikleri daha ileride başka nesne ve yaratıklara vererek birçok durumu çözmeniz gerekiyor ve tüm bu çözümler bir bulmacanın içine itilmişsiniz gibi değil de, bu garip dünyanın kuralları içinde gerçekten kafanızı kullanarak birşeyleri çözüyormuşsunuz gibi geliyor.

Mesela, bir yerde lavdan bir nehir var ve karşıda da bir mağara ve silinmiş olaran kayalar var.



Bu metin karmaşası gözünüzü korkutmasın, iki tıklamayla geçiyorsunuz.





> Oyun dünyası farklı grafik temalarına sahip. Spoiler olacak, konuşturmayın beni!

GENELLİKLE "BUNU YAPANLARI BÜYÜK BİR FİRMA HEMEN KAPSIN!" DERİM, AMA BUNU YAPANLARI KİMSE KAPMASIN!

Eğer dümdüz yürürseniz, tabii ki ölüyorsunuz. Ama ölüp yokolmadığınız için, hayalet şeklinde karşıya geçebiliyorsunuz. Karşıya geçince, kayaları edit'leyip, YANMAZ özelliğini alıyorsunuz. Topladığınız bu özellikleri kendi üstünüzde kullanamıyorsunuz, ancak hayvancılarınızdan birisine verebilirsiniz. Ama üstünde durabileceğiniz şekilde düz değil hiçbirinin sırtı. Yamacın biraz aşağısında, sırtında ters çevrilmiş kaplumbağa kabuğu gibi bir düzlük olan yaratıkları gördünüz mü? Hah, gidip onlardan birini dostunuz olacak şekilde edit'ler, daha sonra da YANMAZ özelliğini ona verir, daha sonra da sırtına binip lav nehrinin karşı kıyısına gönderirseniz, bu iş oldu diyebilirsiniz.

Ve işin güzel yanı, buraya girmek zorunda bile değilsiniz. Ama girerseniz hem canınızı arttıran bir nesne, hem de oyunun "yapılamayışını" anlatan bir Yapımcı Yorumu ses kaydı buluyorsunuz.

HER YOL MUBAH

Her mekanın eksik kalmışlığı, sizin tamamlamanız gereken bir bulmaca haline geliyor. Hiçbir kurala uymak zorunda değilsiniz. Eğer "Nasıl"ını bulabilirseniz, oyunun en başından sonuna bile gidebilirsiniz... Ama bulabilirseniz.

Hikâyeyi hem etrafta tasarımcıların bıraktıkları notlardan, edit'leyerek bulduğunuz ses kayıtlarından, hem de tepenizde dink döven yapımcıların avatarlarından dinliyorsunuz. Bu bir türlü bitmeyen oyunun hikâyesi kadar, onu bitiremeyenlerin hikâyeleri de acıklı. Ben en çok oyuna yapımcılardan daha fazla değer biçen, haddinden fazla el üstünde tutan topluluk lideri/stajyer Coda'ya sinir oldum. Ki kızın yüzünü bile görmüş değilim.



Gerçek hikâyedir:
"Abi ne oynuyorsun böyle!?"
"Gel Emreciğim, gel göstereyim..."

Lakin oyun sonuna kadar bu şekilde ilerlemiyor. Bitmemiş bir oyunun içinde olma konulu bir oyunda başınıza ne gelebileceğini öngörüyorsanız, onlar geliyor. Ve ön göremeyeceğiniz onlarca şey de oluyor hakeza! Bu kadar zekice kurgulanmış bir oyun uzun zamandır görmemiştim.

The Magic Circle benim oynayışımla 3 saatte bitti. Ama tam anlamıyla da "bitmedi". Neler olduğunu söylersem çok ayıp olur ama isterseniz, siz oyunu daha uzun süre de oynayabilirsiniz, kaldı ki ben bitirdikten sonra birkaç saat daha keyifle ve yeni şeyler keşfederek oynamaya devam ettim.

BENZERSİZ BİR OYUN

Oyunu neye benzetebilirim dersem, başta *The Stanley Parable* olmak üzere, *Portal*, *Hack'n'Slash* bir araya gelse ancak böyle bir oyun çıkabilirdi diyebilirim

Oyunun standart ötesi bir yapısının olması, zekânızı ve elinizdeki yaratık yeteneklerini kullanarak oyunun "sonunu" normalden çok önce görebileceğinizi gösteriyor. ANCAK, şu var ki, *The Magic Circle*'daki hiçbir şey beklediğiniz gibi değil. Oyundaki bulmacalar da, bölüm sonu canavarı da, hatta oyunun SONU bile tahmin edemeyeceğiniz bir şekilde. Sanırım, bu 31 liralık bağımsız oyunun gidişatı ve sonu, *Bioshock Infinite*'le birlikte gördüğüm en orijinal son. Ama bir yandan da gerçekçi. Hem bir insanın iç dünyasını görerek empati kuruyorsunuz, hem de onun yarattığı dünyaya ondan daha fazla sahip olanların sebep olduklarını görüyorsunuz. Hem olabildiğince fantastik, hem de çok gerçekçi ve insancıl olan, aynı zamanda da benzersiz oyun mekanikleri taşıyıp absürtlüğüne rağmen gayet oynanabilir ve anlaşılabilir karşılaştığım ilk ve tek oyun *The Magic Circle*.

Alın... Almazsanız eşsiz bir deneyimi kaçırırsınız. Alın ve insan zekâsının ne noktalara kadar uzanabileceğini görün bu oyunla. Hem, belki arada gerçekten oyun yapım süreciyle ilgili de birşeyler öğrenebilirsiniz.

Genellikle "bunu yapanları büyük bir firma hemen kapsın!" derim, ama bunu yapanları kimse kapmasın! Hep bağımsız kalsınlar, yoksa bu kadar özgün ve farklı bir oyunu bir daha yapamazlar!

NOT: Oyunu oynadıktan sonra, http://www.magiccirclegame.com/ linkini mutlaka ziyaret edin :)



- Her noktada batırılabilecek bir konsepti, her noktada mükemmel işliyor
- Benzersiz, mükemmel işlenmiş hikâyesi
- Seslendirmeler çooook başarılı!
- Efsanevi sonu

–

- Oyunu içerden "hack"lediğiniz için çook kısa sürede bitirebiliyorsunuz
- Hikâyeden keyif almak için İngilizce'nizin çok iyi olması lazım

9

SON KARAR

Anlatmak istediği şeyi mükemmellikle anlatan, en ufak bir eksiği olmayan bir bağımsız oyun. "Değişik" bir deneyim istiyorsanız, saldırın!

Tür: Simülasyon / Spor Yapım: Cyanide Studio Dağıtım: Focus Home Interactive Kutulu Fiyatı: - Dijital İndirme: 80 TL (Steam) Yaş Sınırı: 3+
Dahası İçin: www.tourdefrance-thegame.com



PRO CYCLING MANAGER 2015

BİSİKLET SELESİNDEKİ MOURINHO'LAR İÇİN -NOYAN AKATLI

Bu zamanlarda zengin kulüplerimizin yabancı futbolcu transferlerini havaalanında karşılayan kalabalıklara şaşırıyor, ödenen astronomik ücretler karşısında derin düşüncelere dalıyorum. Aynı dönemde Wimbledon çim kortlarında raket sallayan yıldızların ve Fransa turunda ter döken bisikletçilerin maddi – manevi kazançlarını karşılaştırmaya başlıyorum. Neyse ki aynı günlerde *Pro Cycling Manager* serisinin yeni oyunu da yayınlandığından, kısa sürede ilgim ona kayıyor. Hiçbir yere gitmeyeceği belli düşünceler arasında sıkışıp kalmaktan kurtuluyorum. Her yıl kapağına "Daha yeni, güzel" gibi iddialı etiketler iliştiren *Pro Cycling Manager*'ın 2015 sürümüne de aynı şekilde giriştim işte.

ETAP ETAP KARİYER TURU

PCM 2015'in bahsetmeye değer en önemli yeniliği "Pro Cyclist" modu. "Kendi bisikletçini kendin yarat" diyebileceğim bu yeni bölümde, genç bir bisikletçi yaratıp yetenek grubunu belirliyor, takımını seçerek başlıyoruz maceraya. 10 saatlik oyun süremin büyük kısmını bu yeni "tek bisikletçili menajerlik" moduna ayırdıktan sonra diyebilirim ki Pro Cyclist modu eski sürümlerin patlayıcı gücü, "esas sprinter"i menajerlik kariyerinin epeyce sadeleştirilmiş hali olmuş. İkinci yeniliği ise ilk yarışa başladıktan hemen sonra fark ediyorum: Num. 4 ve 6 tuşlarıyla bisikletçilerimizi yolun sağına soluna çekebiliyoruz. Atak öncesi ya da rakip atakları takip ederken gayet kullanışlı bir kontrol ilavesi getirmiş yapımcı firma. Rakip ve atak demişken, yapay zekânın da kolay seviyede bile eskiye oranla bir hayli gelişme gösterdiğini belirteyim.

ETAP ARASI TIRMANIŞ KAPISI VE ARAYÜZ

PCM 2013'ten kalma bilgilerimle, genç ve acemi yarışçıma etap kazandıramayacağımın farkındaydım, ama denk geldiğim ilk tırmanış kapısında atak yaparak etap arası kapı puanlarından kazanayım bari dedim. Bu taktiğim ödülsüz kalmadı: Yarış sonrası aldığım e-postada 50 euro kazandığım yazıyordu! Maaş ve ödülleri biriktiren genç bisikletçim Noyo'nun bu paraları ekstra antrenman, yeni aksesuar gibi gelişmelere harcayamaması ise üzüntüyle dudak bükmeme neden oldu.

Klasik kariyer moduna ise yenilik ve değişikliklere odaklanarak baktım bir süre: Arayüz azıcık daha kullanıcı dostu olmuş gibi, antrenmanlar için tırmanışçı, sprinter gibi seçeneklerimiz var, arama motoru daha kapsamlı, yarış ekranında grafikler göze hoş geliyor. Yeni eklenen az önce anlattığım "Pro Cyclist" modunu da birkaç eksiği dışında beğendim diyebilirim (beğenmesem 8 - 9 saat oynayıp gelecek sezon planları yapmazdım). Çokoyunculu mod ise bana biraz anlamsız geliyor, ama bağlantıdaki ufak tefek sorunları hoş görürseniz, değişiklik olsun diye ara sıra bir yarışa girebilirsiniz. Doğuştan (11 yaşında doğmuşum) Fransızca bildiğim için Fransa Turu'nun anadilinde konuşan sunucularda sorun yaşamadım, ama İngilizce ile de idare edebilirsiniz. Sahi, birçok oyunda Türkçe altyazı desteği görmeye alışmışken *PCM* serisinin hâlâ dilimize çevrilmemiş olması bir eksiklik bence.

Bitiş çizgisine doğru sprint trenimizi oluşturup, beğendiklerimi – sevmediklerimi son iki cümlede toparlayayım öyleyse: İşin gerçeği bisiklet sporunu en azından Fransa Turu'nu TV'den izleyecek kadar seven ve bilen, *Football Manager* serisinde uzun, derin stratejisinin – kararlarının sonuçlarını sahada görme bağımlısı oyunseverlere doğrudan hitap eden bir yapım *PCM 2015*. Uzunca yükleme sürelerini, bazı grafik hatalarını, önceki sürümlere büyük bir ilâve yapmayışını hoş görerek, Fransa Turu'nun da verdiği gazla birkaç on saat daha pedal çevirteceğim sanal bisikletçilerime, o sarı mayoyu ise mutlaka giyeceğiz sabır ve terle dolu sıcak bir etabın sonunda...



Ülkemizden tek bisiklet takımı, 2 yıldızlık Konya Şekerspor.

GİDON TAVSİYELERİ

- Climber, puncher gibi takımiçi görevlerin anlam ve işlevlerini öğrenmeden oyuna başlamayın.
- Pcmdaily.com'dan PCM 2015 Database'i indirin, gerçek takım, bisikletçi ismi ve mayolar gibi ilaveler yapan önemli bir mod.
- Tekli yarışlar ile ve kolay seviyede başlamanızı öneririm, iyi şanslar. (Tüm takım 190 nabızla enerji tükettiğinde şansa ihtiyacınız olacak)



Helikopter kamerasından kim kaçıyor, kim kalıyor görmek mümkün.



+

- Canlı grafikler eşliğinde göze hoş gelen manzara izleme imkânı
- Geniş seçenekler, ayrıntılar sayesinde her seviyede zorluk ve oyun ayarı mevcut
- Menajerlik ekranı uzun vadeli plan, yarış ekranı sürekli dikkat ve taktik gerektiriyor

–

- Türkçe çeviri yok
- 2013 ve 2014'e göre yenilikler az
- Takım, sporcu ve mayo lisansları eksik, pcmdaily.com'dan veritabanı indirmek gerek

7

SON KARAR

Korkuyu ağır ağır işleyip genele yayan tavrı ve sağlam atmosferi Kholat'ı benzerlerinin arasından çıkartıp, özel bir yere koyuyor.

vita ps4 pc

Tür: RYO / Avcılık **Yapım:** KOEI TECMO **Dağıtım:** KOEI TECMO **Dijital İndirme:** 89 TL (Steam), 179 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 13+ **Dahası İçin:** www.koeitecmoamerica.com/toukidenkiwami

TOUKIDEN: KIWAMI

ROBOTLAR, CANAVARLAR... SIRA ŞEYTANLARDA!

-EREN ERYÜREKLİ

Döndüm dolaştım yine bir "Avcılık" oyunu ile karşınıza geldim arkadaşlar. Daha önce de bu sayfalarda belirttiğim gibi bu türe anormal bir ilgi ve sevgim var, hani yüzlerce saatimi bu türdeki oyunlara gömdüm ve bir o kadarını daha gömmekten çekinmem. Lafı fazla uzatmadan bugünkü kesiş menümüzde ne olduğuna geçelim hemen. Kılıçlarınızı bileyin!

KÖYÜMÜZÜ KORUYALIM, AHALİYİ SEVELİM, ONİLERİ KESELİM

Toukiden: Kiwami, geçen yıl çıkan orijinal oyunun geliştirilmiş bir sürümü. Sony PlayStation konsollarındaki avcılık oyunu eksiğinden faydalanmaktan başka bir şey yapmayan bir oyun olsa da, **Tecmo Koei**'nin kartlarını çok doğru oynayıp gayet başarılı bir *Monster Hunter* klonu yarattığını söylemeliyim. Türle ilk kez tanışanlar için harika bir başlangıç noktası *T:K. MH* serilerindeki hantallık yok bir kere, dövüşler de gayet hızlı ve akıcı.

Oyunda yarı-fantastik bir eski Japonya ortamındayız, daha ilk dakikalarda **Slayers** denen ve işi kasabayı savunmak olan bir gruba dâhil oluyoruz. **Oni** (Japonca'da iblis, şeytan) isimli farklı bir boyuttan gelen türlü çeşitli yaratıkla mücadelemiz başlıyor. Görevler türün standartlarını harfiyen takip ediyor ve heyecansız bir hikâye eşliğinde akıp gidiyor. Ara sahneler iyi ama en azından. Kendi yarattığınız karakterimiz haricindeki elemanlar ise anime klişeleri dolu diyaloglara sahipler, ama iş savaşmaya geldiğinde harika yardımcılar olduklarını da pas geçemeyeceğim.

Oyunun bir diğer önemli özelliği karşılaştığınız devasa düşmanların kolunu bacağını son derece artistik hareketlerle koparabiliyor olmanız. Bu kopardığınız uzuvlar sayesinde özel silah ve zırhları yapabiliyorsunuz. Toplamda dokuz çeşit birbirinden çok farklı silah mevcut oyunda ve hepsinde ustalaşmak zaman istiyor. Dövüşler gayet tatmin edici olsa da zamanla tekrarlıyor ve bayabiliyor. Yapımcılar bu noktada **"Mitama"** sistemini devreye sokmuşlar. Mitama'lar ölmüş savaşçıların Oni'ler içindeki hapsolmuş ruhları ve Japon efsanelerinden özenle seçilmişler. Bu arkadaşları silahınızdaki slotlara takarak çok farklı kombinasyonlarda karakterinizi özelleştirip farklı yetenekleri kullanabiliyorsunuz. Bir de ufak tilki benzeri Tenko'muz var, onu da besleyip sağa sola yollayın, gerisini o halleder.

Başlarda hayli kolay olan oyun, zamanla daha çetrefilli ve zorlu boss dövüşlerine sahne oluyor. Sıkıştığımız zamanlarda süper hareketimizle bir uzuv koparıp devrilen düşmana Allah ne verdiyse dalmanın eğlencesini ise oynamadan 'anlayamazsınız'. Ayrıca üç kişiyle birlikte takım halinde dalmak da mümkün görevlere.

Fakat oyunun Steam versiyonu 30fps kilidi ve berbat klavye kontrollerinden muzdarip. Hatta oyunu gamepad'siz oynamayı düşünmeyin bile. Öte yandan ben herhangi bir hız sorunu veya grafiksel sıkıntıyla karşılaşmadım oynarken. Ayrıca her platformdaki fiyatının da biraz pahalı olduğunu düşünüyorum. Özellikle oyunun %65'ini geçen yıl alıp oynadıysanız buna bir daha para vermek hoş değil. İlk kez oynayacaklar ise 60+ saatlik dolu bir içerikle karşılaşacaklar.

OLMUŞ BU OLMUŞ

Sonuçta zevkli bir oyun *Toukiden: Kiwami*. Evet, bir klon. Ama türe kendi dokunuşunu ve otantik havasını getirdiği için gayet güzel bir klon. PC'ler için çıkan ilk avcılık oyunu olması açısından da hayli önemli bir noktada. Keşke daha düzgün bir port yapılsaymış fakat yapımcıların sürekli güncellemeler ile oyunu düzelttiklerini de söylemeliyim. Oyunsuz yaz mevsiminde kafanızı çok yormadan aksiyon dolu saatler geçirmek istiyorsanız *Toukiden*'e kesinlikle bakın arkadaşlar. *Monster Hunter*'ı yemiş bitirmişler ise yenisi çıkana kadar bu arkadaşla oyalanabilirler, herkese iyi kesişler :)



"Yüzümde bir şey mi var ulan!"
-Yok abi takıl sen...

BU SİLAH SENİN!

SWORD
Bildiğimiz katana. Uzun seriler yakalayıp kallavi hasar vermeniz mümkün. Özel hareketinin az stamina yemesi de bir avantaj.

KNIVES
Aradığınız hız ise adresiniz burası. Mesafeniz düşse de hız manyağı kombolar emrinizde. Hava manevrası için de biçilmiş kaftan.

GAUNTLETS
Benim favori silahım. Rakibi tokatladığınız özel hareketi tam bir stres atma yöntemi, silahın yumruklarınızı kalkan yapabileceğiniz bir modu da mevcut. Yanar dönerli vuruşu ise rakibi zayıflatmak için birebir.



- Japon mitolojisinden esinlenen başarılı yaratık tasarımları
- Tonla silah ve zırh çeşidi
- Görsel estetik üst düzeyde
- Gayet başarılı ve yardımcı yapay zeka
- Uzun ve dolu dolu oyun süresi



- Mekanlar dümdüz ve özelliksiz
- Vasat hikâye
- Sıkıcı müzik ve seslendirmeler
- PC versiyonu kontrolleri
- Bir Monster Hunter değil...

7+

SON KARAR

Konsolların "Avcılık" türündeki tekelini kıran gayet başarılı bir yapım. Aksiyona doyarken dev yaratıkların canına okumak isteyenler kaçırmasın.



Böyle tatlı bir kıza afra tafra yapmaya kimin yüreği dayanır ki?





Aslında bir yandan oyunun hüzünlü bir tarafı da yok değil.

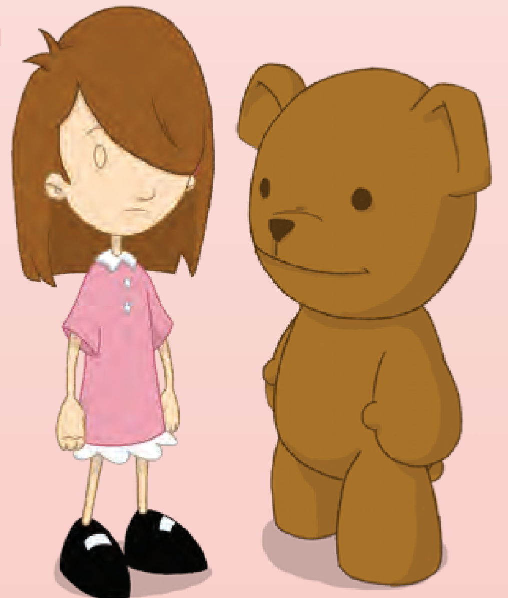
Tür: Macera **Yapım:** Daedalic Entertainment **Fiyatı:** 35 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz94-anna

ANNA'S QUEST

PERİ MASALLARINI KİM SEVMEZ Kİ? -ESER GÜVEN

Anna ile tanışın. Sevimli mi sevimli, tatlı mı tatlı bir kızcağız. Anna çok sevdiği büyükbabasıyla birlikte karanlık bir ormanın hemen yanı başındaki çiftlik evinde birlikte yaşıyormuş. Büyükbabasını çok sever, sözünden hiç çıkmazmış. Büyükbabası sıkça ormandan uzak durmasını tembihlermiş Anna'ya. Ama işte bir gün büyükbaba çok hasta olmuş ve Anna sırf büyükbabasına yardım edebilmek için ormana girmek zorunda kalmış. Ve büyükbabasını onu neden uyardığını anlamış, çünkü kötü kalpli cadı Winfriede Anna'yı kaçırıp kulesine hapsedivermiş! Winfriede Anna üzerinde deneyler yapmaya başlamış ve bu deneyler sırasında Anna sahip olduğu gizli gücü keşfedivermiş: Telekinezi! Evet evet, Anna düşüncesiyle eşyaları hareket ettirebiliyor, kaşıkları bükebiliyormuş. There is no spoon olayı yalanmış yani. Bu gücünün farkına varınca kulede aynı odada kilitli kaldığı konuşan ayıcık Ted (yanlış okumadınız) ile birlikte kuleden kaçıveriyor ve kendimizi gerçekten süper eğlenceli, süper keyifli bir maceranın içinde buluyoruz.

Anna's Quest ismi bazılarınıza tanıdık gelmiş olabilir. 2012 yılında tasarımcı Dane Krams'ın (Krams Design) eseri olan *Anna's Quest: Vol 1 - Winfriede's Tower*'ı oynama fırsatı bulmuştum, belki aranızda benim gibi başkaları da vardır :) Dane Krams bağımsız bir geliştirici ve bu da bağımız bir macera oyunuydu. Kısa süreli bir oyundu aslında ve o zamanlar Krams'ın belirttiğine göre iki bölümü daha olacak ve hikâye sonuçlanacaktı. Ama şimdilerin macera oyunu devlerinden **Daedalic Entertainment** devreye girdi ve Krams ile işbirliğine giderek oyunun komple bir oyun olarak oyuncularla buluşmasına yardımcı oldu. Aslında buna bir Daedalic





Buradaki bariz atfı fark etmediyseniz çocukluğunuzda eksik birşeyler kalmış demektir.





Üç küçük ayıcık yahnisi. *(Kıyamaaam :(-Gizem)*

değil de Krams oyunu demek lazım ama şimdi size bir şey söyleyeceğim. Bazen yazının sonunda söylemek istediklerimi başta söylemeyi seviyorum. Yine öyle yapacağım. Bu Daedalic Entertainment'ın şimdiye kadar çıkardığı en iyi macera oyunu olabilir. Ve hatta yeterince kişi tarafından oynanır ve bilinirse önümüzdeki dönemlerde "klasik" olarak bile değerlendirilebilir. O kadar güzel bir oyun yani.

INDIE'M DEREYE DAŞ BULAMADIMMM

Indie deyince çoğu zaman aklımıza grafik veya ses olarak belli bir standardın altında kalan oyunlar geliyor ama *Anna's Quest*'in grafiklerini görünce ben yutkundum açıkçası. Yani gerçekten açıp bir resimli masal kitabı okuyormuşçasına ekranlarla karşılaşmak benim çok hoşuma gidiyor. Sırf arkaplanlar değil, karakterlerin çizimleri de basit ve bir o kadar sevimli. Mesela Anna'nın pembiş elbisesi ve bazı açılarda gördüğümüz bir örnek saç tokası inanılmaz güzel bir detay. Ara demolar alışageldiğimiz gibi oyun içi görüntülerle değil de renksiz kağıda karakalemle çizilmiş animasyonlar gibi ve bu da çok şık. Nice profesyonel çalışmalarda bile göze batan kusurlar olurken bu oyunda beni rahatsız edici bir grafik öğesi göremedim ben. Ama işte baştan çok sevdim ya oyunu, o yüzden pek tarafsız bakamıyor da olabilirim, tam emin değilim. Oyunun karakter ve arkaplan animasyonları da bir şahane üstelik. Göl sularındaki ay ışığı yansımasına kadar minik detaylar içinde bulunduğunuz dünyayı daha bir canlı kılıyor. Öyle sabit ekranlarda oradan oraya koşarmış gibi hissetmiyorsunuz yani kendinizi.

Sırf grafikler değil, müzik ve seslendirmeleri de çok başarılı bulduğumu söylemem lazım. Oyunda bir iki saat geçirdikten sonra ilk baktığım şey Anna'yı kimin seslendirdiğiydi, çok tatlı bir ses çünkü. **Sophie Le Neveu** ismindeki bu tatlı kızımız Anna rolünde müthiş bir iş çıkarmış, gözünüzü kapatıp dinleseniz de Anna'nın içinde bulunduğu ruh halini rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Diğer karakterler de çok iyi, Anna'nın gölgesinde kalmıyorlar kesinlikle. Mesela oyundaki oyuncak ayı Ted'i kim seslendiriyor biliyor musunuz? Dane Krams'ın oğlu :) Ufaklık da gayet iyi seslendirmiş valla. Karşılığında kesin ekstra harçlık almıştır kerata.

TELEKİNEZİ YETENEĞİNİN FARKINDA OLMAK GÜZEL BİR OLAY

Oyunun hikâyesinden başta bahsetmiştim. Anna özel gücüyle kuleden kaçmayı başarıyor ve asıl maceranın yaşanacağı Wunderhorn kasabasına doğru olan yolculuğu başlıyor. Wunderhorn önemli bir yer, çünkü burada büyükbabayı iyileştirebilecek tedaviye sahip olduğuna inandığımız bir büyücü bulunuyor. Burası da bana biraz *Simon the Sorcerer*'ı hatırlattı aslında. Yine böyle masallardan fırlamış bir şehir; hanıyla, kilisesiyle, antika dükkanıyla, birbirinden ilginç karakterle dolu bir şehir. Tabi lanetli gölü de unutmamak lazım.

Anna's Quest tam bir point-and-click macera oyunu. Sağ tuşa bastığınızda eşyaları inceleyebiliyor, sol tuşa bastığınızda etkileşime giriyorsunuz. Space tuşuna basınca ekranda tıklayabileceğimiz şeylerin yerini görebiliyoruz... Ya bu benim macera oyunlarında en sevmediğim özelliklerden biri, piksel avı severim ben. Zorla mı bastırıyorlar birader, basmayıver diye düşünüyor olabilirsiniz ama, insan doğası gereği bir noktada el gidiveriyor. Neyse, ne diyordum... Hah evet, alabildiğimiz eşyalar fare tekeri ile açtığımız envantere ekleniyor ama bunların sayısı öyle çok aşırı olmuyor. Oyun alabileceğimiz eşyalar konusunda oldukça mantıklı hareket ediyor, hatta iyilik perisi Anna izinsiz eşya almayı da zaten pek sevmiyor :) Tabii telekinezi yeteneğini aktif hale getirip bir eşya üzerinde kullanarak farklı sonuçlara ulaşabiliyoruz, ilk odada zihin gücüyle kameradan kurtulmak gibi. Bu da standart "eşya al - bir şey üzerinde kullan" alışkanlığına eklemlenip oyuna farklı bir hava vermiş.

BİLMECE, BULMACA, DİL ÜSTÜNDE HOOOOP

Genellikle oyunda bulmaca anlamında ne yapmamız gerektiğini biliyor oluyoruz. Bazı bulmacalar aynı ekran içinde bulunuyor ve bunları çözerek ilerliyoruz. Aynı bir RYO'da olduğu gibi tanıştığımız kişiler bizi çeşitli görevlere gönderebiliyorlar. Bulmacaların hiçbiri de "ya bu ne saçma şey" dedirtmiyor, gayet keyifliler. Karşılaştığınız mini oyunları es geçme şansınız bile var, yani bunlarda da takılmıyorsunuz. Tüm bunlar oyunun zorluk seviyesini biraz alta çekiyor ve bu durum da hardcore oyuncuları biraz rahatsız edebilir tabii, ama yine de hiçbir zaman "armut piş ağzıma düş" hissi de yaşatmıyor. Sizi elinizden tutup neler yapacağınızı tek tek anlatacak kadar ayrıntılı yardımlar alamıyorsunuz yani.

Zaman zaman en ince detaylara bile takılan bendeniz *Anna's Quest*'i oynarken eleştirilerim için yanımda hazır tuttuğum not defterine pek bir şey yazamamış olduğumu fark ettim. Çünkü bu oyun neredeyse tüm doğru notalara basmayı becerebilen bir oyun olmuş. Ne çok zor, ne çok kolay, anlatımı son derece sadece ama harika bir hikâyeye sahip. Karşılaştığınız karakterler hayal ürünü olsa da çok inandırıcı, Anna bir çocuk ve büyümüş de küçülmüş gibi davranmıyor, bir çocuğu kontrol ettiğinizin farkında oluyorsunuz. Kül Kedisi ve Üç Ayı gibi masallara yapılan atıflar yerli yerinde ve size, sizin de bir masalın içinde olduğunu hissettiriyor. Şu kadar söyleyeyim: *Anna's Quest* benim son zamanlarda oynadığım en mütevazi ve en başarılı macera oyunu.





- Anna'nın tipi de, seslendirmesi de çok sevimli yaa
- Çizim tarzı çok etkileyici
- İlgi çekici ve meraklandırıcı bir hikâyesi var
- Telekinezi mekaniği hoş bir değişiklik olmuş

−

- Bazı oyunculara kolay gelebilir
- Başka eksisinin olmaması, alışık değilim böyle güzel oyunlara

8+

SON KARAR

İçinizi ısıtacak, şirin mi şirin bir adventure oynamak istemez miydiniz?


Görsel kalite ilk başta zayıf gelebilir ama dikkatli bakarsanız, gelişimi göreceksiniz.



Tür: Yarış / Simülasyon **Yapım:** Codemasters Birmingham **Dağıtım:** Codemasters / Aral **Kutulu Fiyatı:** 240 TL **Dijital Fiyatı:** 92 TL (Playstore), 79 TL (Steam), 209 TL (PS Store) **Yaş sınırı:** 3+ **Dahası için:** codemasters.com/game/f1-2015

F1 2015

JULES BIANCHI'NİN ANISINA... -BURAK EKEN

Güneşli, sakin bir pazar öğleden sonrası. Televizyonu açıyoruz; Formula 1 yayını başlıyor. Serhan Acar bizi selamlayıp pist ve yarış hakkında bilgiler; F1 gündeminden haberler veriyor. Ekipler son hazırlıklarını yaparken biz de büyük yarış öncesi son yiyecek-içecek işlerimizi hallediyoruz

Zorlu startla birlikte 20 pilotun savaşı başlıyor. Desteklediğimiz takımın/pilotun üst sıralara tutunması için türlü totemler deniyoruz. Bir buçuk saat sonunda üç pilot podyuma çıkıyor, biri kazanıyor. Şampanya töreninde pilotlar kutlamayla yorgunluk atarken biz de bir eğlencenin sonuna geldiğimizi anlıyor, doyduğumuzu hissediyoruz...

İşte *F1 2015* tam da bu hissi yaşatmak için geliyor. Yeni TV sunumu formatıyla; padoktan ve gridden detaylı ara görüntülerle, podyum seremonisiyle, yarışın heyecanını anbean anlatan Sky Sports sunucuları David Croft ve Anthony Davidson ile birlikte yıllardır aşina olduğumuz F1 atmosferini oyun alanına taşımaya çalışıyor **Codemasters**.

Bunu yaparken en başta sporun esas kahramanlarının çehresini değiştiriyor. Bugüne kadar oyunlarda kasklarını çıkarmayan F1 pilotları, artık gerçek yüzleriyle karşımızdalar. Yarışların öncesi ve sonrasında; garajda, gridde, kapalı parkta, podyumda her hâlleriyle görebiliyoruz pilotları. Gerçek yüzlerini, konuşmalarını, sevinçlerini gördükçe onları daha net hissedebiliyoruz.

DRS ÇIKTI, MERTLİK BOZULDU

Araçların her biri gerçeğine yakın tasarlanmış. Fizikleri ve sürüş dinamikleri de yenilenmiş. Günümüzdeki F1 araçlarının esas zorluğu olan; aracı pist üzerinde tutabilme, savrulmalarla mücadele gibi etkenler öne çıkarılmış. Yardımı açsak bile bu zorlukları dozunda hissediyoruz.

Hava kapanıp yağmur kendini gösterince işler iyice zorlaşıyor. Islak pistte araca hakim olmaya gayret ederken bir yandan yarışa ayak uydurmak hiç kolay değil. Ama verdiği gerçekçilik ve mücadele hissi nedeniyle zevkli. Eğer kendinizi geliştirirseniz yağmurun belirmesi, yarışta yükselme şansı anlamına gelebilir. Çünkü yapay zekâ da yağmurdan bizim kadar etkileniyor ve hareketleri, ne zaman ne yapacakları belirsizleşiyor.

Yağmurun yarattığı belirsizlik dışında kuru havada da yapay zekâ eskisi gibi basit, tahmin edilebilir değil. Üstelik kesinlikle daha agresifler! Aynı rayın üzerindeki trenler gibi gitmek yerine sıra kapmaya çabalayan rekabetçi yarışçılar olduklarını hissettiriyorlar. Sert savunma ve ataklar yapıyorlar. Yerlerini kolay bırakmıyorlar. Biz ani sert ataklar yaptığımızda eskisi gibi hemen geri çekilmiyor, pes etmiyorlar. Kısacası 19 yapay zekânın arasındaki esas oğlan olmaktan daha çok, 20 yarışçıdan biri gibi hissetmemizi sağlıyorlar.

Hassas parçaların birleşiminden oluşan hafif ve çok hızlı araçlar kullanıyoruz. Hâliyle ufak



#RIPJULES

Oyunda kaza yapınca flashback yaparak öncesinden devam edebiliyoruz. Bu yıl flashback sınırı da kaldırılmış; istediğimiz her an kaseti geri sararak baştan oynayabiliyoruz. Fakat gerçek dünyada başımızdan geçen her talihsizliğin bir bedeli var ve bazen bu çok ağır olabiliyor. Geçtiğimiz yıl Japonya GP'sinde geçirdiği kaza sonucu girdiği yoğun bakımdan aylarca çıkamayan 25 yaşındaki Fransız pilot Jules Bianchi, ben bu incelemeyi hazırlarken ne yazık ki hayatını kaybetti. Gencecik bir adam, zevkle izlediğimiz sporun, eğlencenin bir parçasıyken hayata veda etti. Keşke tarihe adını böyle yazdırmasaydın Jules...

temaslarda bile aracın hasar görmesi çok kolay. Hele ki son sürat yaşanan kazada araç bir anda dağılabilir ve yarış güvenlik aracının kontrolüne girebilir. Bu yıl, önceki oyunlara göre kazalarda araçlar cidden büyük hasarlar görüyor. Bu hasarı görsel olarak da daha net hissediyoruz. Eskiden yumuşak temaslardan hasar görmüyor, hatta avantaj bile sağlayabiliyorduk. Şimdi yakın mücadelelerde çok dikkatli sürmek zorundayız. Zira en ufak müdahalede bile araçtan parçalar bırakmak ve mühendisimizden acil durum direktifleri duymak mümkün.

Sadece kazalarda değil, her an kulağımızda olan mühendisimiz artık yarışın çok daha içinde. Sürekli konuşuyor. Biz de birçok konuda yardım isteyebiliyor, taktik belirleyebiliyoruz. Hoş detaylardan biri de PS4'te yarış mühendisimizin telsiz konuşmalarının Dualshock 4'ün hoparlöründen gelmesi. Bu sayede hem oyun daha gerçekçi telsiz hissi veriyor hem de mühendisin sesi diğer seslerle karışıp gürültü yaratmamış oluyor.

GÜVENLİK ARACINA SELAM, YARIŞA DEVAM

Bu yıl oyunda detaylara çok yoğunlaşılmış. İyi de edilmiş. Fakat detaylardan başımızı kaldırıp geniş baktığımızda aslında çok ilerleme göremiyoruz. Grafikler ilk bakışta geçen yıla göre pek fark hissettirmiyor. Ancak yeni ışıklandırma motorunun etkisiyle görüntüye biraz doğallık gelmiş. Dönüp gerçek F1 yarışlarına tekrar göz attığımda oyundaki görselliğin TV'deki gerçek F1 görüntüsüne daha çok benzediğini fark ettim. Gündüz grafikler biraz tartışmalı olsa da oyunun gece yarışlarında (Bahreyn, Singapur ve Abu Dabi'de) görselliği gerçekten göz alıcı. Bu açıdan görselliğin başarılı olup olmadığına yetmez ama evet(!) diyebiliriz.

Oyunun içeriğindeki en büyük sürpriz, 2014 sezonunun da eklenmiş olması. Üstelik *F1 2014*'ten kopyalayıp yapıştırmamışlar; araçların fiziklerini ve sürüş dinamiklerini elden geçirmişler. Geçen sezon yarışıp bu sezon kendine yer bulamayan pilotlar da modellenerek eklenmiş.

Oyunun temelindeki "gerçek F1'i yansıtma" anlayışı modlarda da etkisini gösteriyor. Seçeneklerimiz; "test yapma", "hızlı yarış», "şampiyona" ve "multiplayer" modları. Hepsinde de sadece gerçek F1 pilotlarıyla oynuyoruz. Bu satırlardan bir eksiklik sezdiyseniz doğru bildiniz: Oyunda kendi karakterini yaratma ve kariyer modu maalesef yok. Codemasters'ın F1 oyunlarında yıllardır alıştığımız «F1 dünyasında sanal kariyer yapma" zevkimizden bu yıl ne yazık ki mahrum kalacağız. *F1 2015*'in bana yaşattığı en büyük hayal kırıklığı bu oldu.





Yarış sonunda pilotların ne kadar mutlu olduğunu yüzlerinden okumak çok güzel bir his veriyor

DİKKAT! ÖZEL BÖLGE! (PROFESYONEL OLMAYAN GİREMEZ)

Yarış oyunlarıyla içli dışlı olan, zorlu rekabet arayan bir oyuncuysanız damağınıza layık bir tat var *F1 2015*'te: Pro Season modu. Kariyer modunun yokluğunda kendimizi pilot olarak hissedebilmemiz için tasarlanmış zorlu bir mod. Burada tüm yardımlar kapalı, her yarış ayarı gerçekteki gibi, bütün hafta sonu %100 gerçek uzunluğunda. Ayrıca ekrandaki tüm sanal göstergeler kapalı ve yalnızca kask kamerasından (yani pilotun gözünden) oynayabiliyoruz. Oyundan salt bir simülasyon bekleyen oyuncular için hazırlanmış, şakası olmayan bir mod bu. O kadar zor ki, gamepad'le oynarken bırakın sezon geçirmeyi; bir turu kaza yapmadan tamamlamak bile yarış kazanmış hissi yaşatıyor neredeyse. Eğer direksiyon setiniz yoksa, hüsrana uğrayabilirsiniz.

F1 2015'e sıradan bir yarış oyunu olarak göz atmayı düşünüyorsanız; F1'in sürüş ve yarış anlamında çok serbestlik tanımayan doğasından ötürü, aradığınız zevki bulamayabilirsiniz. Yarış dünyasıyla ilgileniyorsanız ve gerçeğini kullanamadığınız bu gözde araçların tadına sanal ortamda bakmak istiyorsanız, *F1 2015* beklentilerinizi fazlasıyla karşılayacaktır. Eğer sevdiği F1 atmosferini sanal ortamda yaşamak isteyen bir Formula 1 hayranıysanız, işte tam olarak doğru yerdesiniz. Eğlenceniz bol olsun Oyungezerler; toprağın bol olsun Jules Bianchi…

F1 OYUNLARIYLA İÇLİ DIŞLI DEĞİLSENİZ, BAŞLARDA ÇOĞU YARDIMI AÇIK TUTUN. SÜRÜŞÜ ÖĞRENİP OYUNA ALIŞTIKÇA YARDIMLAR FAZLA GELMEYE BAŞLAYACAKTIR; ZAMANLA AZALTIRSINIZ.



Bu grup kıran kırana savaşacak, sadece üçü ismini yazdırmayı başaracak.



+

- TV sunumu ve gerçekçi F1 atmosferi
- Pilotların gerçek yüz modellemeleri
- Podyum seremonisi
- Fizikler ve sürüş dinamikleri daha gerçekçi
- Agresif, rekabetçi yapay zeka
- 2014 sezonunun da olması

−

- Karakter yaratma ve kariyer modunun olmaması
- Grafikler daha yeni nesil olabilirmiş
- Sunucu David Croft bir Serhan Acar değil

8

SON KARAR

Eksikleri olsa da bugüne kadar F1 dünyasının havasını en iyi yaşatan oyun.

Tür: Üçleme bulmacası Yapım: EightyEightGames Fiyatı: 10 TL (Steam) Dahası İçin: www.youmustbuildaboat.com


Merak etmeyin gençler, hepimize yetecek kadar büyük gemimiz.



Daha gezilecek çok liman, görülecek çok sevgili var be.



YOU MUST BUILD A BOAT

ŞÖYLE GÜRGEN AĞACINDAN BİR GEMİ -ESER GÜVEN

Geçenlerde Commodore 64'üme bir SD kart modülü yapmıştım. Modül dediğim de aslında neredeyse bir teyp boyutunda bir kutu. Takip edenleriniz Instagram'da görmüştür zaten, gayet de sevimli bir şey oldu. Bu bahaneyle yine haftasonları C64 oyunları oynamaya başladım. Önce bir *Ghosts 'n Goblins* attım, sonra *1942* oynadım. Sonra iki kişi *One on One*'da kapıştık, *Cliff Hanger*'da eğlendik, *Kane*'de ördek vurduk. Bir kez daha fark ettim ki bu basit mantığa sahip minik oyunların verdiği keyfi en kral AAA oyun bile yaşatamıyor aslında. Oturuyorsun başına, 15-20 dakika oynuyorsun. Zaten oyunu kaydetmek diye bir şey yok, ölünce hooop baştan başlıyorsun. Ama zibilyonuncuya aynı yerleri oynasan da aynı şekilde zevk veriyor bu oyunlar.

You Must Build A Boat da bu zevke yakın bir şeyler yaşatıyor işte. Konsept son derece basit ve bilindik. Önünüzdeki tablada çeşitli semboller var ve en az üçünü dikey veya yatay olarak bir araya getirdiğinizde o semboller kayboluyor. Ama bu *Candy Crush* veya *Bejeweled* gibi oyunlardan farklı, iki taşın yerini değiştirmiyorsunuz, bir sütunu veya sırayı olduğu gibi hareket ettiriyorsunuz. Ama oyunun asıl bombası bu değil ki. Siz aşağıdaki tablada sembol eşleştirmeye çalışırken üst kısımda da adamımız koşuyor, karşımıza çıkan sandıkları açmaya, yaratıkları öldürmeye çalışıyoruz. Eğer bunu zamanında beceremezsek git gide ekranın soluna doğru yaklaşıyor ve... Ve oyunu kazanıyoruz. Evet, evet, kazanıyoruz. *YMBAB*'da oyunu kaybetmek diye bir şey yok ki :)

GETİR KERESTEYİ, GEMİYE DİREK EKLEYELİM

Peki oyunun ismi nereden geliyor? Oyunda gemi yapıyoruz çünkü. Başlangıçta ufak bir gemideyiz. Görevleri tamamladıkça yeni yol arkadaşları topluyoruz ve her gelen yol arkadaşından sonra gemimiz daha da büyüyor. Böyle bir sürü kamaralı, bir sürü tayfalı kocaman bir gemi oluyor. Bu koşu turları sırasında topladığımız paralarla kılıcımızı ve asamızı geliştirebiliyor, gemimize bize bonuslar kazandıran yaratıklar çağırabiliyoruz. Tabi bu yaratıkları da önce koşu turu sırasında aldığımız görevleri başararak yakalıyoruz. Her koşu turuna başlarken 1 veya 2 görev seçebiliyoruz (sonrasında bunu arttıracak eşyalar da buluyoruz). Seçtiğimiz her görev koşuyu zorlaştırıyor ama düşen malların kalitesini de arttırıyor.

Bu aslında öyle minicik bir oyun ki (50mb bir şey kaplıyor), ama bağımlılık yapacak mekaniklere sahip işte. Bulunduğunuz sulardaki tüm görevleri tamamlarsanız geminiz bir sonraki aşamaya doğru yola çıkıyor ve oyun git gide zorlaşıyor. Ama siz de git gide güçleniyorsunuz, büyülerinizi güçlendiriyorsunuz, silahlarınızı güçlendiriyorsunuz, kalkanınıza yeni özellikler kazandırıyorsunuz. Ve koşularda başarısız oldukça azıcık daha güçlenip tekrar deniyorsunuz. *Rogue Legacy* gibi. Böylece tek bir yerde çok uzun süre takılı kalmıyor, bir şekilde 'bu sefer olacak' diye başlıyorsunuz koşuya. Tabii bu sembol eşleştirmelerde çook hızlı olmanız lazım çünkü tepedekilerin şakası yok. Üçlüleri göremeyip bir süre tablaya bakakalırsanız sizi ekranın dışına itiveriyorlar ve baştan başlamanız gerekiyor. Ama oynadıkça siz de bayağı hızlandığınızı fark edeceksiniz. Tek şikayetim aşağıyla haşır neşir olurken çok fazla yukarıdaki koşu ile ilgilenememek, özellikle de tuzakları fark etmek çok zor oluyor :) Hani tuzak geldiğinde sesli olarak bir uyarı sistemi olsa daha iyi olabilirmiş.

Başta C64 dedim ya hani. Şu oyunu C64'e koysanız sırıtmaz aslında grafikleri falan. O kadar basit pikselli, o kadar renkli. Buram buram eski kokuyor; sürekli tekrarlanan müziği olsun, rengarenk karakterleri olsun, tekrarlanan oyun mekaniği olsun. Eskiye dair sevdiğim ne varsa bu oyunda toplanmış resmen. O yüzden izin verirseniz, I Must Build A Boat.



- Piksel grafiklerin kullanımı çok çok iyi
- Tekrar eden müzik insanın diline dolanıyor, dammit!
- İlerleme ve gelişme hissi iyi yedirilmiş
- Bir tur daha
- Daha büyük

−

- Dikkati sürekli oyun tablasında tutmak lazım
- Gözler aşağıda olunca yukarıdaki tuzakları fark etmek zor oluyor

7+

SON KARAR

Bir tur daha dedirten oyun güzel oyundur, cici oyundur.

ps3 ps4

Tür: Macera **Yapım:** thatgamecompany **Dağıtım:** SCE **Dijital İndirme:** 45 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 7
Dahası İçin: thatgamecompany.com/games/journey/

JOURNEY

YALNIZ YOLCULUKTA BİR DOST BULMANIN SEVİNCİ

-SARP KÜRKCÜ

Yeni nesil konsollarda yeni herhangi bir şey bulamamanın sıkıntısıyla dört dönüyorum. Çıkan her "remake", her "remastered", her "ultra süper uber edition" karşısında midem ekşiyor artık. Gerçi **thatgamecompany**'nin yaptığı oyunlara karşı zaafım var. *FlOw*, *Flower* ve *Journey* imkânım olsa herkese birer kez denetmek istediğim oyunlar. O nedenle *Journey* PS4'e çıktığında, o kadar da acımasız olamadım.

2012'de çıkmıştı *Journey* PS3'e. Eğer PS3'ü pas geçtiyseniz, oynamamış olma ihtimaliniz hayli yüksek. Yani oyunu biraz anlatmak lazım şimdi. Ama diyalogların, metinlerin olmadığı bir "yolculuk"tan nasıl bahsedebilir ki insan? Evet, *Journey* bir yolculuk. Sadece bu. Hikâye anlatıcısı veya metinlerle dolup taşan bir veritabanı falan yok. Sadece sessiz karakteriniz, çöl maceranız ve ulaşmanız gereken bir dağ... Bu kadar.

Üç yıl öncesinin oyununu ne kadar seversem seveyim, başına "yine mi?" diyerek oturdum yalnız. Görsellik çok güzel (eskiden de öyleydi), anti aliasing, 1080p ve 60fps gelişmeleri oyunu bir adım ileriye taşımış. Zaten PS3'te oyuna sahipseniz, PS4'te ücretsiz oynayabiliyorsunuz. Ama oyun aynı; kötü bir Türkçe dil desteği dışında her şey eskisi gibi. O nedenle heyecan duyacak bir şey bulamadım.

Ama *Journey*, kısa olsa da tekrar oynanabilen bir oyun. Ben heyecansızlığımla maceraya başladım ve yanımda biri belirdi, ilk bölümden hemen sonra. *Journey*'in asenkron bir çok oyunculu sistemi var. İnternete bağlıysanız şans eseri bir oyuncu sizinle aynı dünyayı paylaşabiliyor. Eşzamanlı giderseniz kopmuyorsunuz da, tüm o çöl macerası ikinizin ortak yolculuğu oluyor. Uçmak için kullandığınız atkınızdaki rünleri şarj edebiliyor, birbirinize destek çıkabiliyorsunuz. Yuvarlak tuşuyla kesik bir iletişim şekliniz var ama inanır mısınız böyle bir oyunda o da yetiyor.

Sabahtan başladığım süreçte sırf yol arkadaşımla kopmayalım diye yemeği bile kenara itip oyunda kaldım. Çünkü *Journey*'i bundan önce birkaç kere bitirmiştim ama ilk kez biriyle birlikte baştan sona oynama fırsatı buldum. Tüm o yalnızlığın, korkunun yerini bir sıcaklık aldı. Eşarbımızdan parçalar koparmak için bizi gözetleyen düşmanlara karşı birbirimize destek olduk. Hatta bir kere ben yakalanmayayım diye kendi üstüne çekti yaratıkları yol arkadaşım. Adını sanını bilmiyorum. Sistem, yanımızdaki oyuncuya dair en ufak bir bilgi vermiyor ama oyunun haritaları çölden karlı dağlara doğru geçiş yaparken, yan yana durup üstünüzdeki buzu atıp ısınırken o bilgiden çok daha fazlasını buluyorsunuz. Co-Op oynamaya can atan biri olarak *Journey*'deki bu samimiyeti ve yoldaşlık hissini başka bir oyunda pek hatırlamıyorum.

Journey'nin sembolik anlatımı kimilerine sıkıcı gelebilir ama oldukça sade aslında. Tanrı-vari bir varlığın bize sunduğu kehanetler medeniyetin yükselip çökme sürecini anlatıyor, ben ve yol arkadaşım da o sekanslarda bir değil iki figür görüp şaşırıyoruz. Evet, *Journey*'de buna daha önce hiç dikkat etmemiştim. O nedenle "yeni bir özellik" desem yalan olur. Ama *Journey*'deki birçok ufak dokunuş gibi bu da çok naif ve çok anlamlı.

Fiyatı 2012'de çıkmış bir oyun için fazla gelebilir, süresi sebebiyle de bu parayı hak etmediğini düşünebilirsiniz. Ama bağımsızlar dünyasında bir trend haline gelen yürüme simülasyonları ve minimalist oyunlar arasında *Journey* hâlâ en kaliteli örneklerden biri. Üstelik görsel tarzıyla bu işin nasıl doğru yapılabileceğinin bir kanıtı benim gözümde.

WINTORY ETKİSİ



Oyunun müzikleri, usta besteci Austin Wintory'nin ellerinden çıkma. Monaco, The Banner Saga, Horn gibi oyunların da müziklerini yapan Wintory 2012'de Journey'nin müzikleri ile Grammy ödülüne aday gösterildi. Bu, video oyun tarihinde bir ilktir.



Bazen cesaret, saklanıp beklemektedir Journey dünyasında.

Bölümü bitirmek için bile birbirimizi bekledik yahu, şirinliğe gel!



Sizi gelip ısırmasını istemeyeceğiniz, korkutucu arkadaşa merkaba deyin.



+

- Journey'in kendisi
- Asenkron çok oyunculu sistemi
- O grafikler canavar olmuş

−

- Eski oyunların pişip pişip gelmesi alışkanlığı
- Tutuyor diye bunun devam ettirilmesi
- Yeni oyun arıyor bu gözler!

9

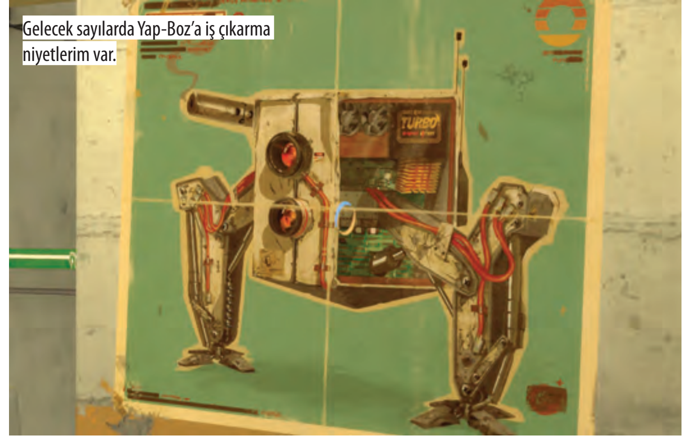
SON KARAR

Oyun özünden hiçbir şey kaybetmemiş, daha da güzelleşmiş. Ama yeni oyunlar görmek istiyorum artık.



○ Yapımcı: Prism Studios ○ Yayıncı: Valve ○ Fiyat: Ücretsiz (Portal 2 gerekli) ○ Yaş sınırı: - ○ Dahası İçin: store.steampowered.com/app/317400/





Gelecek sayılarda Yap-Boz'a iş çıkarma niyetlerim var.

Her şeyi geçtim de, şu silahtan evime istiyorum ben!



PORTAL STORIES: MEL

MOD YAPACAKSAN, BÜYÜK DÜŞÜN -ERİM BİLGİN

Saf yaratıcılık ilginç bir şey. İçimizden neden çıkıyor, nereden ve ne amaçla geliyor bilinmez. Bazen sevdiğimiz bir şeyin dış dünyada bir karşılığının bulunmasını isteyerek yaratıyoruz sanırım. Para için olmadığında, profesyonel olmadığında yaratıcılık; sevilen veya algılanan bir olgunun, fiziksel düzlemde bir anıtının oluşturulması için var diye düşünüyorum.

Modları bunun için çok seviyorum. Para yok, rahatlama yok, çoğu zaman bir şöhret veya tanınmışlık dahi yok. Ama bazı zamanlar neredeyse profesyonel derecede bir emek var, istek var. *Portal Stories: Mel*, işte bu yerden geliyor. *The Stanley Parable*'ın geldiği, *Nameless Mod*'un geldiği, *DayZ*'nin geldiği yerden.

Portal Stories: Mel, aslında dediğim gibi, bir mod. Fakat bunu bilmeseniz, ve size *"Bu Valve'ın Portal 2 için yaptığı resmi Prequel DLC'si"* deseydim, inanmakta bir saniye tereddüt etmezdiniz. Profesyonel bir stüdyodan çıkmayan, herhangi bir kâr amacı gütmeyen bir modun, hayranlık beslediği oyuna bu derece sadık ve tutarlı bir ek getirebiliyor olması gerçekten takdir edilecek bir şey.

Prism Studios, bize resmen *Portal 3*'ü getirmiş. Böyle demekten çekinmiyorum, ve büyük bir iddia olduğunu biliyorum, ama oyundaki detay seviyesi, tarz ve yaratıcılık, bu projeyi basit bir moddan çıkarıp, bayağı bayağı ayrı bir oyun haline getirmeye yetiyor kanımca.

Hikâye 1952 yılında başlıyor. Cave Johnson, Aperture Science'ı kurmaya yeni başlamış sayılır. Şimdiden büyük başarıları var, şirketi büyütmek ve Johnson'ın çılgınca fikirlerini gerçekleştirebilmek adına Aperture Science, daha da büyük işlere soyunuyor. Bizler, deneylerden birinde çalışmak için gönüllü olmuş Mel adında birisini yönetiyoruz. Hoparlörleri üzerinden Cave Johnson ve asistanı Caroline ile tanışıyoruz. Mel, teste dahil oluşunun ilk aşaması olarak tuhaf bir uyku tübüne giriyor, ve uyandığında Aperture Science'ı ve etrafındaki dünyayı tamamen değişmiş olarak buluyor. Radyoda Cave Johnson olduğunu iddia eden kişi kesinlikle o değil, ve Mel'in neler olup bittiğini anlayıp, oradan kurtulması gerek.

Mekanik olarak, oyun *Portal 2* ile aynı sayılır *Portal Stories: Mel*. Biraz *Portal 1* izleri de taşısın isterdim elbette, zira iki oyun birbirinden çok farklıydı. İlk oyun tamamen kompleks mekanikleri kavrayıp, bir plan oluşturmanız ve uygulamanız üzerine kurulu, yalnızca bilgisayar oyunlarında yaratılabilecek bir teknoloji deneyi gibiydi. İkincisi ise *Portal* konseptini basitleştirip, hikâyeleştirerek; bir zamanlar arı, karmaşık ve temsili olan bir şeyi markalaştırma çabası gibiydi. Yine kaliteden ödün vermiyordu ve üretim kalitesi en üst seviyedeydi, fakat ilk oyunun temelinde yer alan "puzzle" anlayışı, artık sadece bir sonraki gizlenmiş portal atılabilir yüzeyi bulma çabasına indirgenmişti. *Portal 2* her ne kadar evrensel olarak sevgi görmüş olsa da, mekanikleri bu derece ucuzlaştırması pek hoşuma gitmemişti. *Portal Stories: Mel* de bu yaklaşımdan uzaklaşmıyor ve tüm tasarım zihniyetini *Portal 2*'ye bir aşk mektubuymuşçasına adıyor. Dediğim gibi, bu mutlaka kötü bir şey olacak değil. Yine portal atılacak noktaları tespit ediyor, sonra ortamlardaki bilimum jel, tüfek, düğme gibi objelerle etkileşerek basit yapbozlar çözerek ilerliyorsunuz.

Oyunda (modda!) karşınıza çıkan orijinal tasarımlardan, hayranlık uyandırıcı mekanlardan ve arkaplandaki harika müzikten, yapımcı Prism Studios'un gerçekten ne derecede başarılı ve özenli bir iş çıkardıklarını görebiliyorsunuz. Bu adamlar isteseler şu anda Valve'a girebilirler bence. Valve yakında resmi Portal tarihine oyunun olaylarını eklese yeridir. Bu modu kaçırmayın.



+
- Portal 2'ye yaraşır kalite
- Orijinal hikâye, seslendirme, müzik ve tasarımlar
- Başlı başına Portal 3 yahu!

−
- Yok desem yeridir

8

SON KARAR

Varolan bir konsepte ekleme değil de, sıfırdan yaratılmış bir iş olsaydı, Mel'e 9'u verir geçerdim. Kesinlikle Portal 2'ye resmi ekleme sayılabilecek, yüksek kalitede bir yapım. Kaçırırsanız üzülürsünüz.



ÇOK GEZEN Mİ ÇOK BİLİR, ÇOK MOD KURAN MI?

YOLLARDAN SELAMLAR!

Cowabunga, sevgili okur! Şu an tatilde olduğunu tahmin ediyorum. Belki Oyungezer'ini ve buz gibi limonatanı kaptın, gölgede uzanıp denizi dinleyerek okuyorsun bu satırları. Veya belki de evdesin, yaz tatilini gerçek bir oyuncu gibi, bilgisayarının veya konsolunun başında geçiriyorsun. İki durumda da kendini kötü hissetme. Yaz tatilleri sıklıkla oyuncunun gerçek anlamda piştiği, aralıksız şekilde günlerce oyun oynama fırsatı bulduğu zamanlardır. Oyunculuğunla gurur duy! Ben de birkaç gün önce yollarda geçirdiğim bir aylık "tatilimden" döndüm ve oyun oynamayı gerçekten özlemişim. Bu yazıyı yazdıktan kısa süre sonra tekrar yollarda olacağım. Şehirden şehre gezmekte olacağım için, sizlerle de tanışmak için bir fırsat oluyor bu benim için. Facebook'tan eklerseniz, yolda buluşabiliriz deyip kaçıyorum şimdilik.
-Erim



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

ÜÇÜNCÜ YERİNE YENİ İKİNCİ: KOTOR II'YE 10 YIL SONRA GELEN YAMA

Şüphesiz ki, oynayanlar için ***KOTOR*** serisi her zaman inanılmaz bir deneyim olarak kalacak. Her yıl en az bir kere, lafı geçip de, "*o değil de oğlum, KOTOR ne deli seriydi be!*" denir ve her doğum gününde mumlar üflenirken, üçüncü bir *KOTOR* gelmesi dilenir. Ama elbette hep nafile.

Fakat en azından birkaç şey oluyor. Geçtiğimiz haftalarda, oyun **Aspyr** şirketi tarafından **Mac** ve **Linux**'a port edildi, aynı zamanda Windows versiyonu da güncellendi. Güncelleme sayesinde artık 5K'ya kadar modern ekran çözünürlükleri destekleniyor, başarımlar geliyor, aynı zamanda oyun kumandası, Steam Workshop ve Steam Cloud desteği ekleniyor.

Aspyr, aynı zamanda oyunun önceden kesilen içeriğini geri getiren *The Sith Lords Restored Content Mod*'un yapımcılarıyla birlikte çalışıp modun daha ilk günden Steam Workshop'da bulunabileceğinden emin olmuş.

KOTOR 2'nin durup dururken güncellenmesi, bir de üstüne yakın zamanda *KOTOR 2* için ESRB'den sızan bir bilginin oyunun mobil cihazlara da gelebileceğini göstermesi, yeni bir oyunun geliyor olduğuna işaret olabilir. Şimdilik, güncellemeyi Steam üzerinden kurabilirsiniz deyip kaçıyorum.



DİLEDİĞİNCE ÖL: PROJECT ZOMBOID'E YARATICI MOD

Project Zomboid'i geçen ay anmıştık İnceleme sayfalarında. Kendisi, hani yıllardır "geliştirilmekte" olan, güncellemeleri sıklıkla gelmesine rağmen bir türlü "tamamdır, bitti artık" deyip piyasaya salındığını görme şerefine erişemediğimiz o klasik "erken erişim" oyunlarından biri. Fakat "bitmemiş" haliyle dahi son derece eğlendirici ve sağlam bir hayatta kalma oyunu. Çıktığı tarihlerden beri kullanıcıları tarafından öyle ya da böyle modlanmaya çalışılan *Zomboid*, nihayet yapımcısı tarafından resmi olarak modlanmaya açılıyor.

Oynanış kurallarını değiştirmenize izin vermeyen fakat etraftaki binaları, eşyaları, yolları vs. kolaylıkla değiştirmenizi sağlayan mod, yaptığınız değişimleri Steam Atölye üzerinden paylaşabilmenizi de sağlayacak. Yakında gelecek olan 33. versiyonla birlikte piyasaya sunulacak olan modu ve *Project Zombiod*'i merak edenler **www.projectzomboid.com**'a bakabilir. Tabii oyun da artık tamamlansa, fena olmaz hani.



SKYRIM'DE HÜZÜN: YAS VE HAYALET MODU

Skyrim için yeni modlar çıkması haber sayılmaz, ne de olsa her gün onlarcası çıkıyor. Fakat bu seferki biraz özel. **Nexus Mods** sitesinden mod yapımcısı **Vagonumero12**'nin bulgularına göre, **Bethesda** oyunu geliştirirken önceden kararlaştırılmış bazı NPC'lerin ölmesi durumunda, hayalet olarak geri gelmelerini sağlayan bir sistem geliştirmiş. Oyunun son versiyonuna bunu koymamasına rağmen, her ne hikmetse dosyaların içinde tutmuş. Sistem şöyle işliyor: Oyunda karşınıza çıkan NPC'ler arasından, ailesi olanlardan biri öldüğünde, bir süre sonra o kişiyi ailesini takip eden bir hayalet olarak görebiliyorsunuz. Aile de arada bir ölen yakınlarıyla ilgili şeyler söylerken duyulabiliyor. Bu olay, oyuna yeni açtığınız her karakterde yalnızca bir kere oluyor. Vagonumero12, Bethesda'nın bu iş için değişik dillerde kaydetmiş olduğu ses dosyalarını, oyunun işleyişine ekleyerek Bethesda'nın yarım kalan planını yıllar sonra tamamlamış oldu. *tinyurl.com/Ogz94-mod1* adresinden indirebilirsiniz.

○ **Tür:** FPS ○ **Yapım:** Valve ○ **Dağıtım:** Valve ○ **Fiyatı:** Ücretsiz ○ **Dahası İçin:** www.teamfortress.com/gunmettle/

TEAM FORTRESS 2: GUN METTLE UPDATE

ESKİ KÖYE YENİ UPDATE -ALİ SEZGİN

Bu yazıya yıllarınızı ve muhtemelen aylarınızı bir mağarada geçirip *Team Fortress 2*'yi hiç duymamış olduğunuzu varsayarak başlayacağım. Çünkü açıkçası böylesi daha eğlenceli. Benim de bu sıcakta feci eğlenmeye ihtiyacım var. Bence sizin de var, o nedenle böyle gidelim biz en iyisi.

O veya bu şekilde sekiz yıl öncesinden Oyungezer'in ilk sayısı elinize geçtiyse, işte ancak o zaman *TF2*'yi hatırlayabilirsiniz. Zamanında *The Orange Box* adındaki o paketten çıkan bütün oyunlar gözümüzde özel bir "efsane" kategorisinde olsa da *Team Fortress 2*'nin yeri ayrıydı elbette. Gerek kalabalık sunucularda, gerekse de altışar kişilik takımlarla oynanan maçlarda oyuncusunu fazlasıyla eğlendirebilen bir oyun elbette ki uzun ömürlü olacaktı. **Valve**'ın desteği ve sayısız güncelleme ile yıllar boyunca ayakta kalmayı başaran yapım, ömrü dolmaya başlayınca oynaması bedava modülüne geçerek bir şapka simülatörü olarak hayatını sürdürdü.

Team Fortress 2'nin en büyük başarısı, farklı oyun deneyimi sunan sınıf yapısıydı ki belirli senaryolar altında her sınıfın bir diğerine avantaj sağlayabildiği, söz gelimi bir casusun bütün oyunun kaderini değiştirebildiği anlar oluyordu. Daha da önemlisi oyuncular sınıflara karşı ne yapmaları gerektiğini az çok kestirebiliyorlardı. Örneğin Soldier bir Scout ile karşılaştığında Scout'ın aşağı yukarı ne yapacağını bildiği için roketlerini ona göre atabiliyordu. *Team Fortress 2*'yi canlı tutmanın bir bedeli de sürekli olarak yeni silahlar ve eşyaları dahil etmek oldu ki, bu yöntem oyunu uzunca bir süre popüler tutabildiği gibi aynı zamanda oyunun kaçınılmaz sonunu getirmeye yaklaşan buzdağı olacaktı. Yeni oyuncuların, çok sayıdaki silahın özelliklerini öğrenmeleri zaman alacağı gibi aksiyon anında düşmanın hangi silahı kullandığını anlamaya çalışmak çoğu zaman mümkün olamıyordu.

Aradan geçin sekiz yılın ardından Valve ofisindeki beyinlerin neler düşündüğünü tahmin etmek zor, ancak bir zamanlar öldüğü düşünülen *Counter-Strike: Global Offensive* düzgün yamalarla nasıl yeniden hayat bulduysa aynısının *Team Fortress 2* için de yapılabileceğini planlıyordu muhtemelen. ***Gun Mettle*** güncellemesi işte tam olarak bu ileri aklın ürünü. Oyunun ilk sorunu

Görevler sadece gunmettle sunucularında yapılabiliyor ve genelde çoğunu tamamlamak oldukça kolay.





8 yıl öncesinden kalan Oyungezer Spray'imin duruyor olması benim için ayrı bir mutluluk.

POWERHOUSE WEAPON CASE

Düşen silah dokularının da nadirliği var. En nadir dokuları bulmak tahmin edebileceğiniz üzere oldukça zor.

VALVE'A YILLARDIR TONLA PARA KAZANDIRMIŞ BİR OYUNA YATIRIM YAPILMASI FİKRİ O KADAR DA UÇUK SAYILMAZ

olan silah sayısının haddini aşmasının belirli bir çözümü yok. Artık yeni silahları eskisi sıklıkta yayınlamayacaklarından olsa gerek, *CS:GO* mantığıyla klasikleşen silahları farklı renklerde boyama yolu seçilmiş. Bu bir noktaya kadar mantıklı, ancak oyunda bulunan bazı silahların topluluk tarafından oluşturulması yüzünden bu her silaha yapılabilecek bir gelişme olacak mı şimdilik kestiremiyoruz.

Oyuna sürekli olarak içerik eklemenin bir diğer sorunu da, özellikle silah ve sınıf arası dengenin kalmamasıydı. Örneğin oyunun son yıllarında popülerleşen yakın dövüş silahını kullanan Demoman'ler (Demomen?) duruma göre Pyro'ları gereksiz kılabiliyorlardı. *Team Fortress 2*'nin onlarca silahına, açıklaması bir Oyungezer daha edecek gelişmeler yapıldı ve bu gelişmelerin neredeyse tamamı olumlu. Silahları çok güçsüzleştirmek yerine güçlü oldukları alanlara odaklanmalarını sağlayacak ufak dokunuşlar ve küçük detaylar oyunu yeniden dengeli hale getirmek için önemli bir yenilik olmuş özünde. Oyunun tam olarak "dengeli" hale geldiğini söylemek henüz mümkün olmasa da doğru yolda oldukları bir gerçek.

Gun Mettle ile gelen bir diğer özellik de aynı isimli oyun modu olmuş. Önceden belirlenmiş sunucularda, harita ve karakter bazlı görevlerin tamamlandığı bu modda oyuncular görevleri tamamlama durumunda sandık veya silah kaplamalarına kavuşabiliyorlar. Sadece Gun Mettle biletini önceden satın almış olmaları gerekiyor. Bu durumun ne kadar zevkli olduğuysa ayrı bir konu, Gun Mettle'da Pyro görevi gelmiş bir oyuncu takıma neredeyse hiç katkısı olmadığı halde saatlerce Pyro oynayabiliyor. Dolayısıyla da ister istemez takımının kaybetmesine neden oluyor.

BENİMLE HEAVY – SİZ HEPİNİZ

Gun Mettle ile oyun içine yerleştirilen ama henüz açılmayan en önemli özellik *CS:GO* benzeri bir maç sistemi alt yapısı. Bu da demek oluyor ki, çoğumuzun rütbe atlamak içini saatlerini vereceği, uğruna online kavgalar edeceği düzgün bir maç alt yapısı olacak altık. *CS:GO* gibi büyük para ödüllü, yüksek izlecisi sayısına sahip turnuvalar olur mu şimdilik kestirmek mümkün olmasa da görsel olarak güzel yaşlanmış *Team Fortress 2*'nin bu konsepti yakalayamaması için ortada bir neden görmüyorum.

Team Fortress 2 toplulukları arasında kulaktan kulağa dolaşan bir diğer teori de, Valve'ın *Gun Mettle* güncellemesiyle birlikte aynı *DOTA 2*'de olduğu gibi, *Team Fortress 2*'yi de Source 2'ye geçireceği. Source 2'i performans artışı sağladığı gibi daha modern efekt ve görsellerin kullanımına imkan vermesi, umutları yeşertiyor. Ama bu teori, ne yazılım içinde ne de oyunun kodlarında hiçbir delil olmadığı için de biraz havada kalıyor. Her şeye rağmen Valve'a yıllardır tonla para kazandırmış bir oyuna yatırım yapılması fikri o kadar da uçuk sayılmaz.

Gun Mettle güncellemesi benim *Team Fortress 2*'ye dönmeme neden oldu ve açıkçası bu durumdan çok şikayetçi sayılmam. Eğer ki siz de benim gibi *TF2*'ye uzak kaldıysanız ve eski dostunuza şöyle bir göz atmak istiyorsanız şu an oldukça doğru bir zaman gibi duruyor. Çünkü görünen o ki *Team Fortress 2*, *Gun Mettle* sayesinde eski popüleritesini çok yakında bir kez daha yakalayacak.

Tür: Dövüş **Yapım:** Atlus / Arc System Works **Dağıtım:** Sega **Dijital İndirme:** 180 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: megamitensei.wikia.com/wiki/Persona_4_Arena_Ultimax



Rise'nin Persona'sı artık dedektörlükten fazlasını yapabiliyor.



Sho'nun Persona'sı yok belki ama adam acımadan kesiyor!

PERSONA 4 ARENA ULTIMAX

RYO'DAN ÇIKAN DÖVÜŞ OYUNUNDAN ÇIKAN DÖVÜŞ OYUNU

-ÖMER AKDAĞ

Kusura bakmaz umarım, bu ay geç kalmışlıkta bizim Noyan'dan rol çalıyorum. *Persona 4 Arena Ultimax*'i ancak yeni elime geçirebildim.

"*Persona*'dan dövüş oyunu mu olur" falan demeye kalmadan *Persona 4 Arena* hakikaten çok iyi çıkıp hem *Persona* hayranlarını hem de dövüş oyunu sevenleri tavlamayı başarmıştı. Devam oyunu *Ultimax* de doğal olarak yine bu iki farklı kitleye hitap ediyor.

ÖNCE İŞİN PERSONA TARAFI

P4A'nın hikâyesi *P4*'le alakasız olsa da nihayetinde o oyunun sonrasında geçiyordu, çok sevdiğimiz karakterlerle haşır neşir oluyorduk ve gayet de iyi yazılmıştı. Daha ne olsundu? Yalnız *Ultimax*'in hikâyesinden *P4A*'nınki kadar hoşnut kalmadım doğrusu.

Oynayanlar bilir, zaten *P4A*'nın hikâyesi yarım kalmıştı, o yüzden devamının gelmesi anlamsız değil (olayların bu oyunla birlikte sona erdiğini de not edeyim). Sho isminin deki yeni bir karakter ekleniyor bu sefer olaya. Kendisi *P4A*'da Labrys'i laboratuvardan kaçıran arkadaş. Oradaki olayların hemen bir gün sonrasında, Inaba kasabasında *P3*'teki Dark Hour'a benzer bir olay meydana geliyor ve Tartarus'a benzer bir yapı ortaya çıkıyor. Sho'nun ve bu tuhaf Dark Hour'un olayını çözmeye çalışıyoruz.

Anlatım tabii ki yine görsel roman tadında ve çok az dövüş ediyoruz. Ama şu var ki; *P4*'ü ve aynı damardan giren *P4A*'yı en çok güzelleştiren dokunuşlardan biri karakterlerin kendi gölgeleriyle yüzleşmesi ve bu taraflarını kendi güçleri haline getirmesi olayıdır ama artık **Atlus** bu mevzunun suyunu çıkarmayayım demiş. Daha düz, duygusuz olmuş biraz. *P4A*'nın sonrasında neler olduğunu merak ettiğimden iyi geldi bana ama en fazla 2-3 saatte anlatılabilecek öykü on saat civarına yayılınca da sıkıldığım oldu doğrusu.

DAYAK YOK MU ASIL?

Oyunun *BlazBlue* ve *Guilty Gear* serileriyle tanıdığımız **Arc System Works**'ün elinden çıkan dövüş tarafı ise yine çok sağlam elbette. Hızlı, bol efektli, iyi çalışan sistem daha da iyi hale getirilmiş, çeşitli dengelemelerin yanında birkaç mekanik eklenmiş. Örneğin kare tuşuna basılı tuttuğunuzda ve zamanında bıraktığınızda özel saldırılar gerçekleştirebiliyorsunuz. Ya da mesela eskiden herkesin Persona kartı sayısı 4'ken bu sayı artık farklılaşabiliyor. Örneğin Chie'nin Persona'sını kırmak için 3 kere vurmanız gerekirken Shadow Labrys'inkini kırmak için 6 kez vurmanız gerekiyor. Bunlar dışında neredeyse her karakterin normalden biraz daha agresif oynamanız gereken Shadow versiyonları da eklenmiş ve çeşitlilik arttırılmış. Yeni karakterleri de unutmayalım tabii: **Sho**'nun Persona'lı ve Persona'sız olmak üzere iki tipinin dışında *Persona 3*'ten **Yukari**, **Junpei** ve **Ken-Koromaru** ikilisi ve de *Persona 4*'ten **Rise** de seçilebilir dövüşçü olarak oyunda yer alıyor. **Adachi**, **Marie** ve **Margaret** ise DLC olarak satılıyor arzu ederseniz.

Ultimax genel olarak *P4A*'nın aksine hikâyesi için oynanabilecek bir oyun tadı vermedi bana. P4A'nın sonrasını merak ediyorsanız açıp bir yerlerden okuyun yeter. Dövüş oyunu olarak da kesinlikle çok sağlam bir oyun var elimizde ve online lobide hâlâ da bir sürü oyuncu mevcut ancak Persona'yla alakasızsanız ve anime tipi bir dövüş oyunu istiyorsanız daha yeni çıkan *Guilty Gear Xrd Sign*'a yönelmeyi tercih edebilirsiniz. En iyisi o derler.

Yine de şunu ekleyeyim; bu yazıyı yazmayacak bile olsam *Persona*'yı çok seven biri olarak yine oynardım ben *Ultimax*'i. Pişman değilim.

GOLDEN ARENA

Ultimax'te klasik oyun modları dışında Golden Arena isminde, serinin RYO kökenine saygı duruşu tadında, bağımlılık yapıcı, çok tatlı bir mod var. Burada çeşitli zorlukta çeşitli zindanlar var ve sürekli dövüşlere girerek ilerliyor, seviye atlıyor, anlatıcı karakterle sosyal bağınızı geliştiriyor, dövüşlerde size çeşitli buff'lar verecek özellikler kazanıyor, bu özelliklerin hangilerini kullanacağınızı seçiyorsunuz. Oyundaki favori alanım kesinlikle burası.



- Dövüş oyunu olarak çok iyi
- Yeni eklenen mekanikler yerli yerinde
- Golden Arena modu insanı bağlıyor
- Persona karakterleri!

−

- Hikâye P4A'daki kadar sürükleyici değil
- Ve fazla uzun
- Elizabeth'in P4A'daki hikâyesi devam etmiyor

7

SON KARAR

Persona 4 seviyorsanız hikâyesi için, dövüş oyunu seviyorsanız oynanışı için gelebilirsiniz. Ama "kesin gelin" diyemiyorum.



GÖREVLERARASI UZAY YOLCULUĞU -NOYAN AKATLI

STARPOINT GEMINI 2



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki çekilişimizde okuyucumuz Eren Işık, Silent Storms Gold Edition adlı oyunu kazandı. Çağlar Yapıcı ve Özgür Bilinç Yılmaz dostlara da mesajları için teşekkür ederim. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte Tiny Troopers kazanma şansınız var, fazla geç kalmadan görüşmek üzere.

Plüton gezegeninin fotoğraflarını çekmek üzere yola çıkan uzay mekiği ile ilgili belgeseli izliyorum. Sonsuzluğa uzanan boşluktaki gezegen, uydu ve envai çeşit gökcisminin sonsuzluğu zorlayan sayısını gördükçe şaşırıyor ve oyun dünyasına çeviriyorum düşüncelerimi. Son 2 - 3 yıldır uzayda geçen, çoğu strateji ve simülasyon türlerinde, birçok kayda değer yapım çıktı piyasaya. İşte o yapımlardan biri, erken erişim sürecinin ardından, geçtiğimiz Eylül ayında tam sürüme geçen *Starpoint Gemini 2* konuk olacak bu ayki köşemize.

JOYSTICK İLE GİTMEZ BU GEMİ

"Ben Hotas Flight X joystickin, karakterim uzay gemisinin kumanda panelinin başına geçti" şeklinde minik bir espri ile yazıya giriyordum ki joystick kontrollerinin son derece hantal ve kullanışsız olduğunu fark ettim. Yapımcılar da Steam forumlarında ısrarla klavye - fare ikilisini tavsiye ediyorlardı, ben de joystick ile değil klasik PC kontrol ikilimizle devam ettim uzay yolculuğuma. İkinci yanılgıyı ise Seferberlik - ana senaryo modunu seçmekle yaşadım. Normalde "Seferberlik (ana öykü) ve serbest oyun" arasından seçim yapmam gerektiğinde, oyun mekaniklerine daha kolay alışmak, atmosferi iyice görmek için seferberlik ile başlarım. Ancak oyunumuza özgü birkaç durum var: Öykünün klişeliği ve sıkıcılığı ilk yarım saatten sonra o kadar kendini belli ediyor ki, bir - iki görevden sonra hemen "Ana senaryoya devam mı yoksa serbest oyuna mı geçeceksin" diye soran bir pencere ile karşılaşıyoruz. Görev öncesi telsiz konuşmalarındaki seslendirmeler ise gülünç denebilecek kadar başarısız. Serbest oyuna yönlendiren tercih penceresine "Evet" diyerek kendi uzay maceramı kendim yazarım diyorum ben de. Karakterimin isim ve portresini de belirliyorum hatta.

Yapımcıların oyuncuları klavye - fare kullanmaya ve serbest oyuna yöneltmelerini takdir ettim tabii. "Sadede ve uzay içi oyun deneyimine gel" derseniz, genel olarak memnun kaldığımı ancak sayısı ellileri, altmışları zorlayan "Oynanacaklar" listemde *SG 2*'ye üst sıralarda yer vermeyeceğimi de belirteyim. Oyuniçi paranız ölçüsünde bir özgürlüğünüz var: Renkli şekillerden oluşan haritadan korsan gemileri avlama, uydu ve istasyonları tamir etme, kargo getir götür işleri, madencilik ve biraz ileri seviyelerde düşman gemilerini kaçırma gibi görevleri tamamladıkça deneyim puanı ve para kazanıyorsunuz, gerisi klasik yetenek geliştirme, gezegenlerden mürettebat ve refakatçi gemi, filo kiralama gibi size kalmış işler. Oyun süremin büyük bölümünü gemi savaşlarına gitti, kolay alışılan kontroller, başarılı patlama ve ses efektleri sayesinde eğlenceli geçti diyebilirim çarpışmalar için. Gemimizi tamir edip oyunu kaydetmek için bir gezegene ya da istasyona inme zorunluluğu ve bu noktalara yolculuklar ise biraz sıkıcı geldi haliyle. Mikro yönetimi belli bir ölçüde seven, uzayda mütevazı başlangıç gemisiyle takılmak isteyen oyuncuları bekliyor *Starpoint Gemini 2*, **Kaptan Noyo Faulkner** Trinity gezegeninden bildirdi...

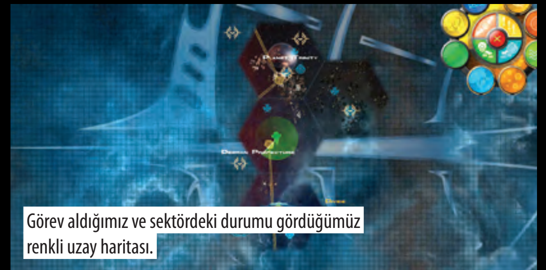
7

SON KARAR
Ek paket boyutunda DLC'lerle içeriği beslenen, sade ve keyifli bir uzay savaş gemisi simülasyonu.

- **Tür:** Simülasyon/Aksiyon
- **Yapım:** Little Green Men Games
- **Dağıtım:** Iceberg Interactive
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 55 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** starpointgemini.com



Kalkan savunması düşen korsan gemisinin uzaydaki saniyeleri sayılı...



Görev aldığımız ve sektördeki durumu gördüğümüz renkli uzay haritası.

80'LERDEN GELEN ADAM

Isaac Asimov'dan Güneşin Tanrıları'nı okudum bu ay. 1984'te basılmış, uzayda geçen bu ilginç bilim kurgu – polisiye romanı tavsiye etmeden edemedim değerli arkadaşlar.



OYNUYORUM
1. Titanfall (PC)
2. Starcraft 2 (PC)
3. Batman Arkham City (PC)
4. Euro Truck Simulator 2 (PC)
5. FIFA Street (PS3)

BEKLİYORUM
1. Fallout 4 (PC)
2. Need For Speed (PC)
3. Crookz - The Big Heist (PC)
4. Guitar Hero Live (PS3)
5. The Agency (PS3)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

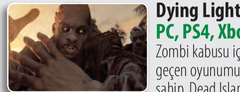
HER NE KADAR GÜDÜK BİR AY GEÇİRECEĞİZ DİYE DÜŞÜNSEK DE, GARİP OYUNLAR VE ADVENTURE OYUNLARI BİZLERİ MEMNUN ETTİ. ÖZELLİKLE HER STORY VE THE MAGIC CIRCLE BU AY MUTLAKA DENEMENİZ GEREKEN OYUNLARDAN

FPS (First Person Shooter)

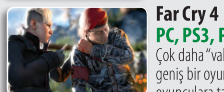


WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
PC, PS4, Xbox One

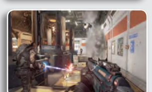
Wolfenstein: The New Order'ın öncesini anlatıyor The Old Blood. Ama hikâyeyi anlamak için TNO'yu oynamış olmanız hiç mi hiç gerekmiyor. Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.



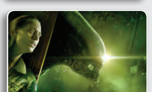
Dying Light
PC, PS4, Xbox One
Zombi kabusu için kıvranan Harran'da (evet, Harran!) geçen oyunumuz tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip. Dead Island'ın yapımcısı Techland'den.



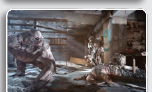
Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.



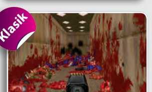
Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.



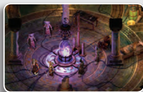
Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

RYO (Rol Yapma Oyunu)

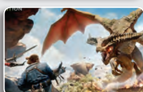


THE WITCHER 3: WILD HUNT
PC, PS4, Xbox One

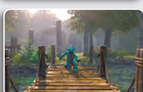
Polonyalı ufak bir firmanın 8 yılda bu kadar büyük bir oyuna imza atacak kadar güçlenebilmesinin, ülkemizdeki yapımcılara (ve onlara destek olma gücü bulunanlara) örnek olmasını diliyoruz. The Witcher 3, her şeyiyle tam bir Yılın Oyunu adayı. Bundan daha iyi bir aksiyon - RYO ne zaman gelir, bilemiyoruz.



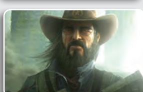
Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



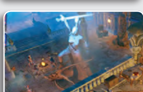
Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.



Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.



Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.



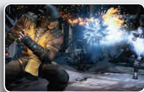
Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon"una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

AKSİYON

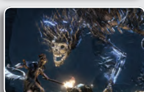


BATMAN: ARKHAM KNIGHT
PC, PS4, Xbox One

Artık sıkmaya başlayan Batman oynanışının üstüne pek çok güzellik eklemeyi başarmış Rocksteady. Batmobile, Riddler bulmacaları, daha akıcı bir dövüş sistemi ve muhteşem bir hikayeyle karşımıza çıkıp bizi memnun etti. PC versiyonunu birçok oyuncu için oynanamaz hale getiren hataları olmasa, yılın oyunu adaylarından birisi olabilir.



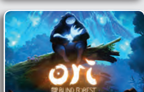
Mortal Kombat X
PC, PS4, XBox One
Dövüş oyunu hastalarının her yönüyle takdir edeceği bir güzelliğe sahip bu oyun. Kanlı, böbrekli bir güzellik...



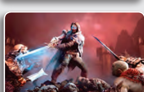
Bloodborne
PS4
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.



GTA 5
PC,PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Veee en sonunda PC'ye de çıktı! Dünyanın en büyük oyunu, en iyi haliyle (online sıkıntılarını saymazsak) en sonunda PC'de!



Ori and the Blind Forest
PC, Xbox One
Masal gibi gözüken, masal gibi oynanan, ama derin, ama zor bir platform oyunu Ori. Başladınız mı durması, başında ağlamaması zor.



Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.



The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Bu serin havalarda içini ısıtacak hangi oyunu oynuyorsun?

1. *Gözüm sürekli Syberia ve Fahrenheit'a, o karlı kapak resimlerine kayıyor nedense (!) - İHSAN*
2. *Witcher'da Skellige'nin serin sularında kayıksız ve sadece yüzerek soru işareti avlıyorum. - EREN E.*
3. *GTA Online. Heist çogzel gelsenize? -ONUR*
4. *Şu aralar fena halde Hearthstone'a sardım. Sanırım hayatımda bu kadar pişti oynamamıştım. -GÖKER*
5. *Rocket League kesinlikle bu yazın en eğlenceli oyunu oldu. -ALİ*

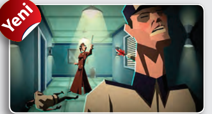
Biraz da kendimizi soralım: Oyungezer'de en sevdiğin bölüm hangisi?

1. *Bilen Adam, Köşe Yazıları ve Piksel - İHSAN*
2. *Anime ve Olay Mahalli. Hızlı, enerjik ve net. Ben bunu seviyorum. -EREN E.*
3. *Retrospektif ve Detay'a konsept olarak bayılıyorum (gelmiş geçmiş favorim Oyunezer ama).-ONUR*
4. *Giriş yazısı. Her ay derginin nabzını tuttuğu için ilk okuduğum sayfadır aynı zamanda. Giriş canlı ve heyecanlıysa dergi de öyledir. -GÖKER*
5. *Alizine Wond -ALİ*

İlk oynadığın oyun neydi?

1. *Of, çok kazık. Galiba Galaga. - İHSAN*
2. *İsmini hatırlayamadığım kırmızı beyaz renkli bir el konsolunda 2,5 pixellik sinekleri avlamaya çalıştığım bir oyundu sanırım. . -EREN E.*
3. *Amacını polislerle takışıp hayatta kalmak sandığım denizli, kumlu bir oyun vardı, neydi o ya... -ONUR*
4. *Atari 65xe'de oynadığım Pacman olsa gerek. Kartuşlu oyunlar candır. -GÖKER*
5. *Bundan önce de bolca oyun oynadım ama hakkını vererek bitirdiğim ilk oyun Prince of Persia'ydı. -ALİ*

STRATEJİ



Invisible Inc.
PC
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.



Galactic Civilizations 3
PC
GalCiv uzay temali, sıra tabanlı strateji oyunlarının en iyilerinden. Kendi gemilerinizi bile tasarlayabiliyorsunuz. Keramet "Civilization" kelimesinde mi acaba?



Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworld de enfes olmuş...Mmm...

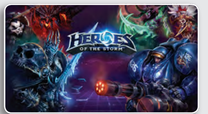


Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!



Total War: Shogun
PC
Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



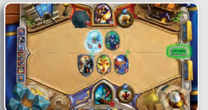
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Project CARS
PC, PS4, Xbox One
Oyuncu topluluğun desteğiyle yola çıkan Project CARS, PC'lerde de babalar gibi bir yarış oyunu olabileceğini gösteriyor.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.

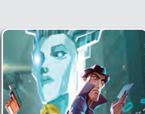


ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU



INVISIBLE INC.



ANNA'S QUEST



THE MAGIC CIRCLE

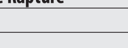
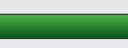
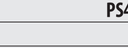
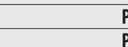
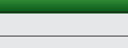
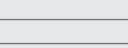
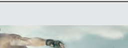


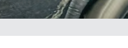
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Geliyor! Eylül geliyor! 1 Eylül'le birlikte uykusuz geceler, MGS 5'li sabahlar, Snake'li günler geliyor!

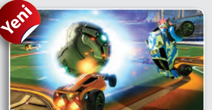
AĞUSTOS '15	
Goat Simulator	PS4
Everybody's Gone to the Rapture	PS4
OlliOlli 2	PC
Volume	PC, PS4, PSVITA
Devil's Third	WiiU
Until Dawn	PS4
EYLÜL '15	
Blood Bowl 2	PC, PS4, XBONE
FIFA 16	PC, PS4, XBONE, PS3, 360, PSVITA
LEGO Dimensions	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
Mad Max	PC, PS4, XBONE
MGS 5: The Phantom Pain	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Mighty No. 9	PC, PS4, XBONE
NBA 2K16	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
PES 2016	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Sword Coast Legends	PC
EKİM '15	
Lost Horizon 2	PC
Rainbox Six: Siege	PC, PS4, XBONE
Assassin's Creed Syndicate	PS4, XBONE, PC
Halo 5 Guardians	XBONE
Rock Band 4	PS4, XBONE
The Talos Principle	PS4
Guitar Hero Live	PC, PS4, XBONE, PS3, 360,




SPOR & MENAJERLİK



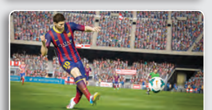
Rocket League
PC, PS4
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.



Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA

Her Story
PC
Eski bir cinayet soruşturmasından kalan yüzlerce video kaydını izleyerek, aslında ne olduğunu bulmaya çalışıyorsunuz.

Anna's Quest
PC
Adventure türünün son yıllardaki üstadı Daedalic Entertainment'dan yeni bir şaheser: Hem komik, hem karanlık bir yapısı olan Anna's Quest.

The Vanishing of Ethan Carter
PC, PS4
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

Toonstruck
PC
Bu o kadar çılgın bir macera oyunuydu ki, unuttuğuma şaşırdım. Geleceğe Dönüşün profesörünün, çizgi filmden bir dünyaya geçmesiyle başlayan acayip olaylar silsilesi... GoG.com'da satılıyor, alın!

BİR GARİP OYUN



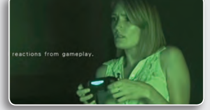
Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.



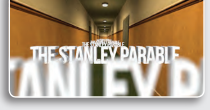
The Magic Circle
PC
Bir türlü bitmeyen Erken Erişim oyunlarına ve bitmiş gibi bize kakalanan oyunlara kocaman bir taş atan TMC, bir oyunu içerden bitirmeye çalıştığınız benzersiz bir oyun.



This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



P.T.
PS4
DİKKAT: EĞER P.T.'Yİ DAHA ÖNCE İNDİRDİYSENİZ SAKIN SİLMEYİN! Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



THE ASSASSIN

ŞİİRİN RENKLERE DOKUNDUĞU YERE DAVETLİSİNİZ

1999 yılında *Matrix*'i izleyip allak bullak olan bünyelerimiz işin aslını kısa süre sonra öğrenecekti. Tam da bu dönemde Hong Kong, Güney Kore, Çin ve Japonya'dan çok kaliteli filmler başımıza yağmaya başlamış ve her tarafımız Uzakdoğu'nun türlü çeşitli harikaları ile dolmuştu. *Matrix*'in kökenlerini her yerden çok Uzakdoğu filmlerinde görmüştük ve "esinlenen adamlar bile böyle film çekiyorsa kendilerini kim bilir neler yapıyorlardır?" şeklindeki naif sorularımız kısa sürede *Kaplan ve Ejderha* tarafından yanıtlanmıştı. Fakat bu furya kısa sürmüş, 5-6 yıl gibi kısa bir sürede uçanlı kaçanlı dövüş filmine doymuş, yeni şeyler armaya başlamıştık.

Filmi günümüze sararsak bu rüzgârın artık dindiği bir noktada olduğumuzu görüyoruz. Uzakdoğu dövüş filmlerinde bir süredir tıkanıklık yaşanıyor. Böyle zamanlarda iki ihtimal vardır; ya tür uzun süre unutulur ve yıllarca iyi örnek gelmez (korsan filmleri gibi) ya da usta bir sinemacı çıkar ve tek bir filmle türü bambaşka bir forma sokar. Şansımıza bu yıl izleyeceğimiz *The Assassin* o sifonu çekip tıkanıklığı gideren, dövüş filmlerini yeniden herkese hitap edebilir hale getiren film konumunda.

Çin asıllı Tayvanlı yönetmen **Hsiao-Hsien Hou** 30 küsur yılını sinemaya vakfetmiş bir isim ve daha çok bağımsız filmleriyle tanınıyor. Evindeki pek çok ödüle bu yılki Cannes Film Festivali'nden aldığı "En İyi Yönetmen" ödülünü eklemesi The Assassin'in uluslararası camiada nasıl bir sükse yaptığının açık bir göstergesi.

Konusunu VII. yüzyıldaki bir efsaneden



alan film, çocukken soylu ailesinden kaçırılan ve ölümcül bir suikastçi olarak eğitildikten sonra doğduğu topraklara dönen genç kadın savaşçı Nie Yinniang'ın izini sürüyor. Karmaşık politik hesapların gündelik bir oyunmuşçasına oynandığı sarayın içine sızıp bölgenin valisini öldürmesi gereken Yinniang'ın tek düşmanı ise saray muhafızları değil. Zira bol aksiyon için bundan fazlası gerekiyor.

Yabancı basının filme tek kelimeyle hayran olduğunu belirtelim. Özellikle filmin hareketli bir tablo kalitesindeki şiirsel görselliğini öve öve bitiremiyorlar. Çekimlerin doğal ışıkta ve mümkün olduğunca el değmemiş mekânlarda yapılmış olması, kameranın oyunculara genelde belli bir mesafeden bakmasıyla yaratılan eşsiz gerçekçilik hissi ve sıklıkla kullanılan sessizliğin sinemasal bir büyü yarattığı söyleniyor. Dövüş sahnelerinde alıştığımız hızlı kurgunun yerinde yeller eserken, aksiyon çoğunlukla karakterlerin duygusal çatışmalarını betimlemek için pek fazla kesme yapmadan verilmiş. Filmin bu ağır havası son derece renkli ve zengin görsel doku ile desteklenip o dönemi soluyabileceğiniz kadar yoğun bir atmosfer sağlamış yapıma.

Şahsen çok büyük merak içerisindeyim *The Assassin* için. Eğer denilenlerin yarısı bile doğruysa sakin, sessiz ama bu sessizliğini görsel maharetlerinin vuruculuğu ile süslemiş, ne zamandır sıkı bir örneğini izleyemediğimiz türe temiz hava aldıran bir yapım bizleri bekliyor demektir. Israrla bekleyiniz. **-Eren E.**





WUXIA'YI ACILI SEVERİZ

Wuxia filmleri 60'lardan beri yapılsa da dünya sinemasında saygın bir yer kazanmaları 90'ların ortalarını bulmuş, 2000'lerin hemen başında da patlama yapmışlardı. Wuxia denince Jackie Chan ve Bruce Lee'nin kendi maharetleriyle sürüklediği dövüş filmleri aklınıza gelmesin hemen. Bu filmler çoğunlukla eski Çin'de geçerler, efsanelerden uyarlanmış öyküler son derece zor dövüş koreografileri eşliğinde verilir ve kahramanlarımızın ayakları pek az yere değer. Aşağıda türün patlama yaptığı dönemden seçilmiş önemli filmlere göz atabilirsiniz:

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON (2000)

Ang Lee'nin özüne dönüş niteliğini taşıyan film, teknik mükemmelliğinin yanı sıra hikâyesindeki güçlü kadın karakterler ve şiirsel akıcılığı ile adından bir hayli söz ettirmişti. Zhang Ziyi, Michelle Yeoh gibi oyuncuların uluslararası arenada tanınmasını sağlayan yapım, çalınan bir kılıcın peşindeki savaşçıların masalsı ve hüzünlü öyküsünü anlatıyordu.

HERO (2002)

İlk izlediğimde beynimden vurulmuşa döndüğümü hatırlıyorum. Sonraki 10 küsur seferde de aynı keyifle izlemiştim. Çin imparatorunun başına musallat olan suikastçıları yendiği için ödüllendirilen ve ona öyküsünü anlatan isimsiz kahraman rolünde Jet Li cidden çok başarılı. Tony Leung ve Donnie Yen gibi Uzakdoğu sinemasının yıldızlarıyla süslü kadro, muhteşem renkler, otantik müzikler ve derin anlamları olan bir senaryo ile birleşince her tür duyguyu hissettiğimiz bir sinema şöleni çıkmıştı karşımıza.

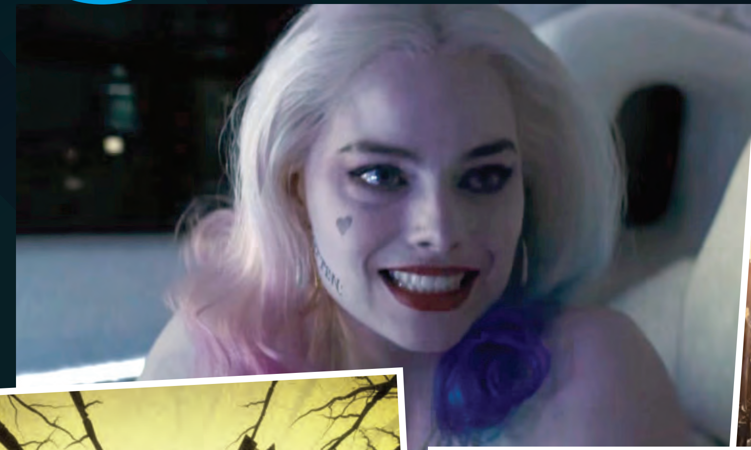
HOUSE OF FLYING DAGGERS (2004)

Hayatımda özel bir yeri olan bu film izlediğim en hüzünlü aşk öykülerinden birisini anlatıyor. Yine 10'dan fazla kez izlediğim bu şaheserde, başrolde doğa bulunuyor. Aksiyon sahneleri şiir gibi akıp giderken başroldeki aşıkları oynayan Zhang Ziyi ve Takeshi Kaneshiro kadar birbirine yakışan iki oyuncu zor bulunur doğrusu. Filmin aksiyon sahnelerinde kan göstermekten kaçınılmamış olması etkisini kesinlikle güçlendiriyor. Ömürlük bir yapım.

FEARLESS (2006)

Ustaların ustası sayılan Huo Yuanjia'nın gerçek yaşam öyküsünün anlatıldığı film, Çin'in Batı'nın asimilasyonuna karşı durduğu yıllarda geçiyor. Dövüş ustasını bir kahraman gibi sunarken insani kusurlarını da es geçmiyor. Jet Li'nin en iyi performanslarından birine tanık olduğumuz film, aksiyonun tavan yaptığı yerlerdeki nefessiz kurgusunu dramatik sahnelerdeki sadeliği ile dengelemeyi başarıyor.

Yönetmen: Hsiao-Hsien Hou **Oyuncular:** Qi Shu, Chen Chang, Yun Zhou, Satoshi Tsumabuki **Vizyon Tarihi:** 27 Ağustos 2015 (Çin)













SAN DIEGO COMIC-CON 2015

YİNE GÖZLERİMİZİ YAŞARTTI

Tartışmasız en dolu ve en heyecanlı Comic-Con'lardan birini geride bıraktık. Popüler kültürün tüm öğelerini tek bir alanda buluşturan etkinlikte, her gün yayınlanan taze içeriklerle bazen umut dolduk, bazen keyiften kalp krizi geçirecek hale geldik. San Diego'ya kadar gidemedik belki ama (yönetim, duy sesimizi!!!) interneti sömürmek suretiyle durumun acısını çıkardık. Etkinlikten birkaç hafta önce Marvel (MCU tarafı), etkinliğe katılmayacağını açıklamıştı. Üzücü haber, değil mi? O kadar da değil aslında, katılsaydı boğazımıza kadar Marvel'a gömülecektik yine.

PRIDE AND PREJUDICE AND ZOMBIES DUYURULDU

Sanıyorum kimse SDCC'de yeni bir zombi filmi göreceğimizden şüphe etmiyordu. **Jane Austen**'in 19. yüzyılda yazdığı ve günümüze kadar milyonlarca kez farklı şekilde uyarlanan *Aşk ve Gurur*, **Seth Grahame Smith** tarafından ilginç bir hale getirilip ***Aşk ve Gurur ve Zombiler*** olarak yurdum kitapçılarında da satışa sunulmuştu. Temelinde aynı hikâyeyi barındıran, zombi istilası ile süslenmiş ilginç bir kitap haline gelmişti. Pek başarılı sayılmayan bir yönetmen olan **Burr Steers** bu ilginç hikâyeye göz diktiğini, oyuncu kadrosu ile Comic-Con'dan bizlerle paylaştı. Vasat bir film olabileceği söyleniyor, biz söyleyenlerin yalancısıyız.

DC, MARVEL'E KARŞI SAVAŞA HAZIRLANIYOR

Batman v Superman: Dawn of Justice ve *Suicide Squad* fragmanları DC Comics'in diğer duyurularını haliyle gölgede bıraktı ama gölgede kalanlar da en az fragmanlar kadar iddialı projeler.

Yeni bir Green Lantern filmi resmen duyuruldu. Film için uygun görülen başlık *Lantern Corps*. Bu da demek oluyor ki birden fazla Lantern'imiz olacak. Dünya sektörünün Lantern'i kim olacak henüz bilinmiyor ama akıllara ilk gelen isimler **Hal Jordan** ve **John Stewart**.

DC evreninde silinmeye başlayan bir karakter olan Vixen'i tekrar diriltmek adında da bir animasyon seri duyurusu yapıldı. CW'nin kurduğu *The Flash* ve *Arrow* evrenine paralel gidecek olan seri izleyicilerden tam not alır gibi oldu, bekleyip göreceğiz.

E HANİ ÇİZGİ ROMAN?

Deadpool, X-Men fragmanları derken Comic-Con'dan herhangi bir çizgi roman haberi hatırlayanınız var mı? Filmlerin ele geçirdiği SDCC'den merak uyandıran yeni bir *Blade* serisi de duyuruldu. Yeni Blade serisi, Brooklynli vampir avcısı **Eric Brooks**'un 16 yaşındaki kızının maceralarını konu alacak. **-Emre K.**

BUNLAR DA OLDU!

LEGENDARY BOŞ DURMUYOR

Legendary Entertainment, Warcraft için hazırladığı iki şahane film afişini görüceye çıkarmakla yetinmedi, Warcraft ve Pacific Rim 2 için büyüleyici bir VR deneyimini önce izleyicilere ardından mobil ve video olarak da bizlere yaşattı.

MAN IN THE HIGH CASTLE

Dizi sektöründe hızlı adımlar atan Amazon'dan bir Philip K. Dick uyarlaması geliyor. Dizinin yayınlanan fragmanı SDCC 15'in heyecanlandıran olaylarından biri oldu.

ASH VS EVIL DEAD

Comic-Con'un en akılda kalan projelerinden biri de Evil Dead serisinin devamı olan Ash vs Evil Dead. Devam niteliği taşıyan projede Burce Campbell ve Sam Raimi tekrar birlikte çalışıyorlar.



ZEYNA REBOOT'U ŞİMDİLİK HAYAL OLDU

Son bir aylık süreçte 90'ların fenomen dizisi Zeyna'nın yeniden başlayacağı hakkında haberler dönüyordu. Zeyna'ya hayat veren **Lucy Lawless,** *Ash vs. Evil Dead*'in tanıtımı için katıldığı bir programda en büyük hayallerinden birinin Zeyna'yı tekrar televizyonda görmek olduğunu ve bunun için bir şeyler yapmak gerektiğini söylemişti. Bunu üzerine NBC'nin bir Zeyna reboot'u üzerinde çalıştığı haberleri sanal alemde dolanmaya başladı. Hepimiz tam heyecan yapmıştık ki Lawless'dan üzücü bir tweet geldi. "Üzgünüm arkadaşlar, Zeyna'nın tekrar çekileceği hakkındaki haberler sadece söylentidir. Ben de bunun bir gün gerçekleşmesini isterim ama şu anda böyle bir olay yok."

HELLBOY 3 İÇİN İLGİNÇ ANLAŞMA

Süper kahraman filmlerinin çılgın hasılatlar yaptığı şu günlerde **Guillermo del Toro** ve **Ron Perlman** tüm güçleriyle Hellboy'u üçüncü kez beyazperdeye taşımak için çalışıyor. Hatta Perlman o kadar çok istiyor ki bu projeyi, Twitter'da küçük çaplı bir kampanya bile başlatmıştı. Fakat ikilinin önünde bir engel var; maliyet. Del Toro'nun filmin vasat bir devam filmi olmaması için öngördüğü rakam 120 milyon dolar. Daily Beast'te yayınlanan habere göre halihazırda yönetmenliğini yaptığı *Pacific Rim 2*'in haklarına sahip olan Legendary Entertainment Del Toro'ya bir teklifte bulunmuş. Eğer *Pacific Rim 2* yeteri kadar başarılı olursa Legendary 120 milyon doları sorgusuz sualsiz *Hellboy 3* için verecekmiş. Merak içindeyiz, bekleyip göreceğiz.



MARK HAMMIL JOKER'E TEKRAR HAYAT VERECEK

Alan Moore'un efsane çizgi romanı Bartman: The Killing Joke bir animasyon film olarak karşımıza çıkacak. Eski Batman animasyon serilerinden tanıdığımız Bruce Timm bu projeden sorumlu olacak. Ama bizi asıl heyecanlandıran, Mark Hammil'in bu filmde eski dostu Joker'in sesi olacağının kesinleşmesi. Darısı Kevin Conroy'un başına.

THE MUPPETS'DAN 10 DAKİKALIK PİLOT BÖLÜM

ABC'nin resmi Youtube hesabından 10 dakikalık, pilot bölüm tadında bir Muppets videosu yayınlandı. Eski bölümler kadar keyif verecek gibi görünen pilot bölümde birbirinden ünlü isimler kukla dostlarımıza eşlik ediyor.



KING KONG

DÜNYANIN SEKİZİNCİ HARİKASI!

Gemide olduğunuzu hayal edin. Sizi kucaklayan uçsuz bucaksız okyanusun ortasında bir kara parçasına dair hiçbir işaret olmadan ilerliyorsunuz. Sonra birden etrafı tekinsiz bir sis sarıyor ve çaresiz içine giriyorsunuz. Belirsizliğin içinde ve karanlığın kalbine doğru olan yolculuğunuz, uzaklarda bir leke gibi gözüken, ancak yaklaştıkça büyüyüp önünüze dikilen bir kara parçasında sonlanıyor. Yoksa yeni başlıyor mu demeliyim? Adanın çevresini saran devasa duvarlardan ve garip şeklinden buranın neresi olduğunu anladınız zaten. Burası **"Kafatası Adası"** ve buranın kralı sizi hiç hoş karşılamayacak.

GÜZEL VE ÇİRKİN

Yaratıldığı 1933'den bu yana popülaritesini yitirmeyen **King Kong**, başarısını muhtemelen içimizdeki bilinmeyeni keşfetme ve çocuksu macera duygusuna borçlu. Onun o dev cüssesi, insan ve goril arası tuhaf görselliği ve etrafını yakıp yıksa da ilgi duyduğu kadının başına bir şey gelmesin diye kendini paralaması hepimizin biliçaltındaki çok ilkel bir yere temas ediyor olacak ki bu dev gorilden 80 yıldır bıkmış değiliz ve yakın zamanda bıkacak gibi de görünmüyoruz.

Yaratıcısı **Merian C. Cooper**'ın sıkıntılı bir rüyadan uyanıp defterine karaladığı bir fikir olarak doğmuş King Kong. Bir savaş gazisi ve Indiana Jones-vari bir maceracı olan Cooper'ın rüyasında gördüğü ve New York'ta terör estiren dev goril şu an akıllara kazınmış bir sinema ikonu olsa da, hatırı sayılır formatta farklı maceraları da var.

Dışarıdan bakıldığında alelade bir canavar gibi gözükebilecek Kong'un derinliği yalnızlığında saklı biraz da. O, türünün son üyesi ve Kafatası Adası'na gelen maceracıların ona rast geldiği zamanlarda uzun süredir bu haldedir. Onu bir ilah gibi gören ve ona kurbanlar veren kafayı yemiş ada halkıyla olan sözsüz anlaşması, adaya ayak basan yabancıların ve en çok da sarışın güzel **Ann Darrow**'un gelişi ile bozulur, Kong ona ilk görüşte tutulur ve sonsuz yalnızlığına bir eş olarak görür. Onu adanın türlü çeşitli tehlikelerinden korur ve uğruna savaşmaktan çekinmez. Tabii hırslı yapımcı **Carl Denham** burada durmayacak ve ona pahalıya mal olan bu seyahati kâr amaçlı kullanacaktır. Nihayetinde Kong yakalanır, Amerika'ya getirilir, gösteri gecesinde kaçar ve öyküsü Empire State binasının tepesinde trajik biçimde noktalanır. Farklı versiyonları olsa da 1933 yılındaki özgün filmin ve 2005'teki yeniden yapımın konusu bu şekilde ilerliyordu. Fakat bir popüler kültür ikonu olarak Kong ölümsüzdü.

ORMANIN KRALI

Canavarlar daimi olarak içimizdeki korkuları ve gizli istekleri yansıtır denir. Bu durumda King Kong'un erkeklerin kaybetme korkusunu, güvensizliklerini ve modern dünyanın kuralları içine sıkıştırılmış şiddet arzularını simgelediğini varsayabiliriz. Tabii bunlar psikanalizin inceleme konusu ve biz daha çok King Kong'un üç T-Rex'in pestilini nasıl çıkardığı ile ilgiliyiz çoğunlukla. Godzilla ile başa baş savaşan, zekâsıyla insanlara kök söktüren bu tüylü devi hem seviyor hem de ona korkuyla bakıyoruz. **Peter Jackson**'ın kariyer olarak sinemayı seçmesine neden olan orijinal film Hollywood'a hayal dünyasının kapılarını ardına kadar açma fırsatını vermişti ve o kapı halen açık. Hani şöyle bir düşününce; bunca gücüne karşın modern dünyanın bu belki de en trajik canavarının sonunu "güzelliğin" getirmesi kadar uygun bir ölüm olamazdı herhalde. **-Eren E.**



KAFATASI ADASININ KISA TARİHİ

Hayli volkanik ve hareketli olan ada, çevresindeki tuhaf manyetik alanları ve tekinsiz sisi ile ünlenmiş bir yer. Sumatra yakınlarında bulunan ada, tarih öncesi dönemlerde felaketlerden kaçan dinozorların ve ilkel memelilerin birlikte yaşadığı ve hayatta kalmak için korkunç biçimlerde evrimleştiği bir yer haline geldi. Devasa(!) bir böcek problemi dışında, çeşitli dinozor türleri ve King Kong'un atalarının yaşadığı tuhaf faunası, zengin ve yoğun bitki örtüsü de adada karşılaşabileceğiniz acayipliklerden birkaçı. Buraya ilk gelenlerin gizemli ve gelişmiş bir uygarlığa sahip olan Doğu Asyalı bir uygarlık olduğu tahmin ediliyor. Adadaki dev kapıyı ve duvarları da onlar inşa etmiş zaten. Bu uygarlık zamanla yaratıklara ve izolasyona yenik düşerek küçülür ve kültürünü unutur. Batı dünyası adayı keşfettiğinde yerliler çoktan delirmiş ve vahşi bir kabileye dönüşmüştür. Tanrı olarak benimsedikleri Kong'a kurban verip, onun gazabından korkarlar. Ada 50'lerde bir volkanik felaket sonrası tamamen batmış, onu yuva bellemiş canlılar ve nice sırlarıyla birlikte suların derinliklerine gömülmüştür.

KONG KIZLARI

Hep "Bond Kızları"ndan mı bahsedeceğiz canım! Buyurun karşınızda sarışın mı sarışın "Kong Kızları".

FAY WRAY - KING KONG (1933)

Hani ilkler unutulmaz derler ya, Fay Wray de işte öyle unutulmayacak bir ikona dönüşecekti henüz 26 yaşında. Tam 57 yıl boyunca oyunculuk kariyerini sürdüren 1907 Kanada doğumlu aktris ömrü boyunca üç eş eskitmiş, 80'den fazla filmde rol almış ve yer aldığı korku filmleri sayesinde ilk "Çığlık Kraliçeleri"nden biri olmuştu. 97 yaşında vefat ettiğinde, Empire State binasının ışıkları onun anısına 15 dakikalığına söndürülmüştü.

JESSICA LANGE - KING KONG (1976)

Henüz ilk oyunculuk deneyiminde King Kong gibi bir canavarla başrolü paylaşmak korkutucu olsa gerek. Lakin Jessica Lange ileriki yıllardaki başarılı oyunculuk kariyerini müjdelercesine pek de beğenilmeyen filmden bir Altın Küre ödülü çıkarmış ve daha sonra da ödül törenlerinin gediklisi olmuştu. Tootsie, Postacı Kapıyı İki Defa Çalar ve Korku Burnu onun sağlam filmografisinden birkaç parça sadece. Kendisi şu sıralar American Horror Story dizisinde kabuslarımıza girmekle meşgul.

NAOMI WATTS - KING KONG (2005)

İşte şahsi favorim! Her ne kadar rolde oynadığında önceki aktrislerle arasında 10 yaş fark olsa da Watts'ın yarattığı daha olgun ve derinlikli Ann Darrow profili, efekt bombardımanı şeklinde geçen filmden akılda kalan bir yöndü. King Kong haricinde 21 Gram, The Impossible , Mulholland Dr. , The Ring gibi zorlu filmlerde de gördüğümüz oyuncu İngiltere doğumlu olsa da ömrünün çoğu Avustralya'da geçmiş. Son dönemde Insurgent serisinin filmleriyle meşgul olan Watts'ın takma adı "Remake Kraliçesi" imiş :)

İNCELEME

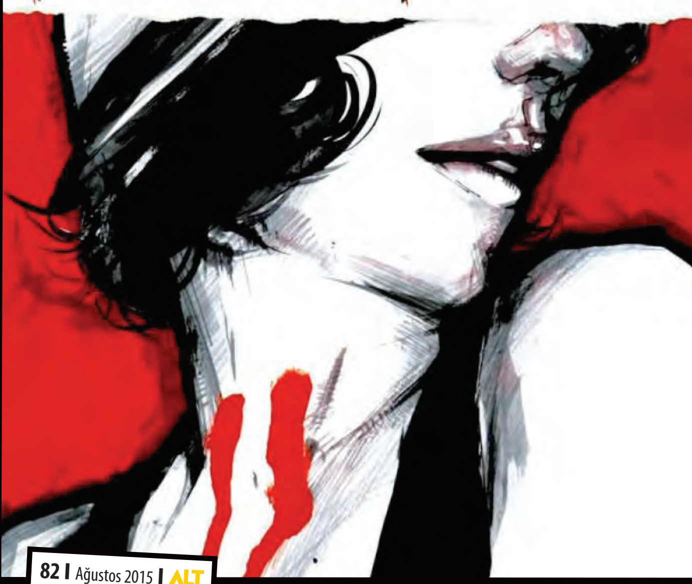
WITCHER #1: CAMLAR KONAĞI

ÇİZGİLERİ AŞ DA GEL, KURBANIN OLAM

Witcher dünyasının o ikircikli yapısını bir de çizgi roman olarak tatmaya var mısınız? O zaman Geralt'ı yine yollara salalım ve geçtiği her yerde iki arada bir derede bırakacak olayların ortasına düşüşünü seyre dalalım. Geralt, bu defa Tekinsiz Kara Orman civarında ilerliyor ve yeni kontratlar ararken bir adamla tanışıyor. Dul bir balıkçı olan bu adam, Camlar Konağı olarak bilinen uğursuz bir köşkte ölü karısının intikam için dört döndüğünü söylüyor. Söz konusu intikam arzusuyla tutuşan bir hayaletse her yol Witcherlar'a çıkar, değil mi? Böylece Geralt'ın yeni kontratı hazır, fakat bir şeyi unutmamak gerek. Oyunları oynadıysanız, ya da benim gibi kitapları (İngilizceden) okuma şansını yakaladıysanız şunu iyi bilirsiniz: Her zaman iki keskin taraf vardır ve her zaman kötünün iyisini seçmek gerekir. Kimse masum değildir. Dul bir koca, öfkeli bir eşin hayaleti... Olaylar derinleştikçe çizgilerle Witcher dünyasında mest olacağız. Ancak tek üzücü yan Geralt'ın pek de aslına uygun biçimde konuşmaması. Replikleri bildiğimiz karakterle biraz sırıtıyor. Siz yine de okumadan ölmeyin! **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Türkçede bir Witcher eserine kavuşmuşuz, denecek söz var mı?* ★★★★☆





İNCELEME

AMERİKAN VAMPİRİ

STEPHEN KING ÇALIYOR, SCOTT SYNDER KANLI BİR ŞARKI SÖYLÜYOR

Ya Stephen King bu defa vampirleri ele alırsa? Ya bunu çizgi roman olarak yaparsa? King yazıyor, Batman'in efsane yazarı Scott Synder ona eşlik ediyor! Yetmiyor, ödüllü çizer Rafael Albuquerque de kadroya eklenerek seriyi şaha kaldırıyor. Böylece Avrupai vampirler yerine Amerika'nın şan ve şöhretle ışıldayan 1920'li dönemlerinin vampirleri ilk kez öne çıkıyor. Bu serinin adı boşuna Amerikan Vampiri değil, çünkü klişeler King ve Synder'ın ellerinde yıkılmak üzere! Skinner Sweet, Amerikan topraklarında görülen ilk vampirdir ve inanın bu adamın sevilecek yanı yok. Fakat o alışılmış vampirlerden daha farklıdır. Çünkü Avrupalı atalarının aksine gücünü güneşten alır ve güçleriyle dayanıklılığı onların çok ötesindedir. İşte böylece Skinner Amerikan vampirlerinin öncüsü olur. Pearl Jones ise bu dönemde bir oyuncu olma hayalleri kuran genç bir kızdır. Ne var ki Amerika'nın diğer vampirlerince vahşi bir saldırıya uğradığında, hayalleri kendi kanıyla lekelendiğinde Skinner onu bulacak, onu vampire dönüştürecek ve intikamın tadına baktıracaktır. Aldığı her ödülü sonunda kadar hak eden bu seri sonunda Türkçe! **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yıllar süren Amerikan yayılmacı politikası vampirlerin evrimleşmesiyle birleşiyor diyorum, King diyorum, Synder diyorum ve susuyorum!* ★★★★★

HARBINGER 1: OMEGA'NIN BAŞKALDIRISI

KAHRAMANLIK HER ZAMAN PELERİNLER VE KARİZMA REPLİKLER DEĞİL

İNCELEME

Ölümler, acılar ve bunlardan kaynaklı psikolojik travmalar kahramanlığın raconunda var belki ama bir durup düşünün; kaç tanesinin hikâyesi, tam da o travmaların göbeğinde başladı? Kaçı dıştan kusursuz fizikleri çerçevesinde metalaştırılmadan aktarıldı bize? Kaçı kendisini eğitecek ulvi bir öğretmen, öğüt verecek bir aile ferdi olmadan, elindeki güçle ne yapacağını bilmez şekilde kalakaldı bir başına? Pek fazlası değil. İşte Valiant Comics'in gözbebeği Harbinger'ın okuyucusuna verdiği de bu. Marvel'da, DC'de, her daim normal, nispeten problemsiz insanlara vuran süper güç piyangosu, bu sefer sevgilisinden şiddet gören bir striptizciye, yatalak bir ergene, dünyadaki tek dayanağı şizofren arkadaşı olan bir gence vuruyor. Güç dengelerini elinde tutan organizasyonlardan karakterlerin kendini bulma çabalarına, bu yolda yaptıkları aptallıklara kadar, Marvel'ın Spider-Man ile okuyucu üzerinde kurduğu "bizden biri" psikolojisini farklı şekilde, farklı bir yerden yakalayan bir çizgi roman Harbinger. Hem de bunu hiç fena bir biçimde yapmıyor, baştan ortalığı karıştırıp ilginç düğümler atmayı, sık gördüğümüz doğrucu karakter imajını gençliğin getirdiği yenilmezlik duygusu üzerinden parçalamayı seviyor. Çizimlere gelirsek, seri sürekli farklı çizerlere ev sahipliği yapmasının yanı sıra bir de gedikli çizere sahip; Joshua Dysart. Bu sayede çizimler der daim belli bir kaliteyi yakalamayı başarıyor, zira kendisinin çizgileri bazı sahnelerin epikliğini katlamayı pek güzel beceriyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Farklı bir konu değil de farklı bir bakış açısı arıyorsanız, Harbinger'a bi göz atın.* ★★★★☆

TRANSMETROPOLITAN

GAZETECİ DEDİĞİN KAPIDAN KOVULDU MU BACADAN GİRER

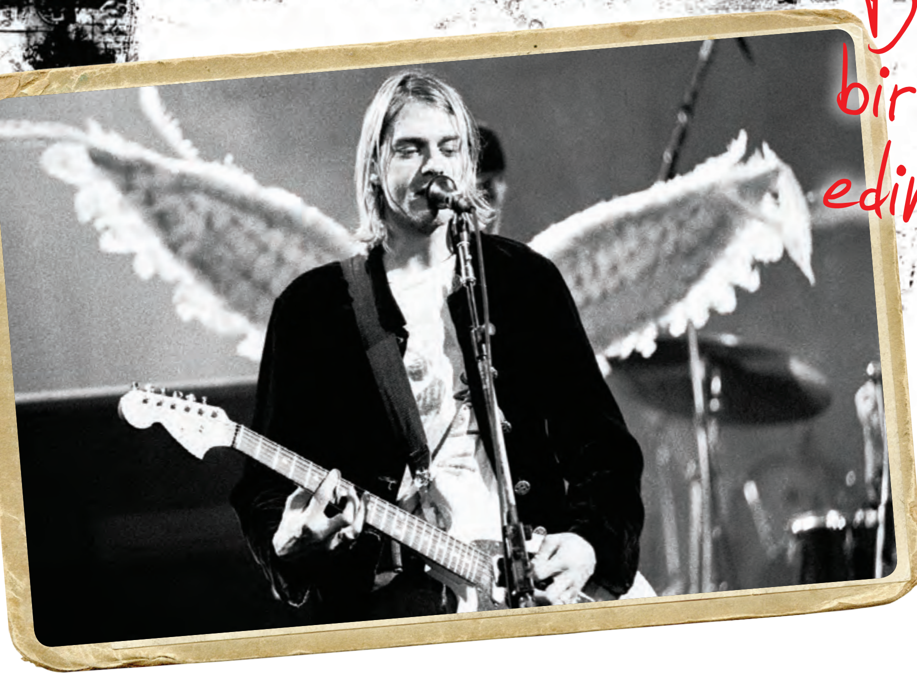
Ana karakterin evren kurtarmadığı, anormallik derecesinde doğrucu olmadığı, stereotiplere sıkışıp kalmadığı hikâyelere bayılanlar; size Transmetropolitan'ı önermeye geldim. Şöyle açıklayayım; geleceği düşleyen eserlerde gözüme batan bir şey vardır benim, barındırdıkları günlük yaşam gerçekleri bugüne çok benzer, fazla tanıdık olur. Bugünden yüzlerce yıl sonrasında hâlâ günümüze benzer kavramlar bulunması garip gelir gözüme. Transmetropolitan'ın güzelliği, bunlardan çok çok az barındırması, barındırdıklarını da çok ilginç değişimlere uğratması. Araya giren yeni kavramların bazılarını ilk okuyuşta çözmek mümkün bile değil. Warren Ellis de okuması kolay bir yazar zaten değil ancak konu "Transmet" olunca anlaşılmayan kısımlar bile The City'nin rengârenk atmosferine tam olarak oturuyor. Transhümanist tiplemelerinden über küfürlerine kadar zamanın getirebileceği (günümüz için) absürt değişimleri, şahsına münhasır çatlak gazetecimiz Spider Jerusalem'in gözünden okuruna yansıtmayı başarıyor. Üstüne üstlük bütün bunları, insanoğlunun kafayı takmayı bırakmadığı, bırakmayacağı seks ve politika gibi birkaç unsurun etrafına mizahla ve Darick Robertson'ın net çizgileriyle örerek yapıyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *İşin içinde bolca absürtlük, zaman zaman da anlaşılmazlık var ama "Transmet"e kalbinizdeki yerini açın.* ★★★★★

İNCELEME

Sönüp gitmektense, yanmak daha iyidir!

KURT COBAIN



Bugün pek mutluyum bir sürü arkadaş edindim... Hepsi zihnimde!

On dördüncü doğum gününde amcasının "Bisiklet mi istersin, yoksa benim eski gitarı mı?" sorusuna "bisiklet" diye cevap verse ne olurdu acaba? 90'ların ruhu bütünüyle değişir miydi?

Kurt Cobain'in müzikle bağı elbette bir doğum günü hediyesiyle değişmeyecek kadar güçlü ve o gün bisikleti seçseydi de bir hafta sonra onu satıp bir gitar alacaktı muhtemelen. Ama yine de anlatmaya *Stairway to Heaven*'ı ilk çaldığı gitarla başlamak, Cobain'in dağınık dünyası içinde turlayacaksam, tutunmaya değer bir dal gibi geliyor bana. İlkokulda çizdiği acayip resimleri, anne babasının boşanmasıyla başlayan ve ömrü boyunca süren depresyonunu, Nirvana'nın hikâyesini ya da o pompalı tüfeği daha sonra da konuşabiliriz…

Cidden, olaylar yukarıdaki gibi gelişse aramızdan bir başka Kurt Cobain çıkar mıydı yoksa hepimiz Axl Rose müridi mi olacaktık bilmiyorum ama benim de iliklerime kadar dahil hissettiğim kayıp, nihilist, dertli, kendini hırpalamayı seven "X Kuşağı" bireylerinin sesi olmak Kurt Cobain'in üstüne kalmıştı. 90'lardaydık, değişeceğine inanmadığımız bir dünyada ona pek bulaşmadan kendimiz olmaya çalışıyorduk, dışarıdan bakanlar için "bundan adam olmaz" modeliydik ve bu bizce iyi bir şeydi. Bu yüzden Kurt Cobain'in gösterişsiz isyanı, samimi yabancılaşması hemen tanıdık gelmişti. Ters giden her şeyle bir arada ama barışmadan ve onları düzeltmeden yaşamanın ağırlığını bizimle paylaşan şarkılar duyuyorduk sesinden. Tek bir sorun vardı sadece; bu şarkılar "yeraltı" kültürünün ürünüydü, gün ışığına çıkınca bozulurlardı. MTV günde on defa *Smells Like Teen Spirit* çalmamalıydı, Nirvana'nın albümü 75 milyon kopya satmamalıydı, Kurt Cobain kapısında gazetecilerin yattığı bir şöhrete dönüşmemeliydi… Köprü altında yazılmış, bir kuaför salonunda kaydedilmiş bu şarkıları bulabiliyor olmamız iyiye işaret değildi.

Ama olan oldu. Küçük işlerde çalışıp bir yandan da gitarını çalan, arkadaşlar arasında bir grup kurup Seattle sınırlarını asla aşmayacak birkaç kayıtla kendi küçük kitlesini oluşturmaktan fazlasını hayal etmeyen Kurt Cobain, o yılları yeniden tanımlayacak adam olarak buldu kendini. 1989'da yayınlanan ilk albümü *Bleach*'in toplam maliyeti 606 dolar ve satışı 40 bin adet olan **Nirvana**, 1991'de *Nevermind*'ı yayınladığında sadece ABD'de haftada 400 bin kopya satan dev bir gruptu. "Akşamdan sabaha" derler ya, öyle hızlı gelişti her şey. Bu durumdan en çok etkilenen de Kurt Cobain'in ta kendisi oldu.

Bleach ve *Nevermind* arasında sadece bir yıl vardı ama Cobain'in daha sonra röportajlarında bahsettiği üzere gayet bilinçli bir şekilde daha pop, dinlemesi daha kolay bir müziğe yönelerek tüm karakterini yenilemişti grup. "Önceki şarkılarımız çok kızgındı" diyor Cobain Nevermind'ı tanıtırken, "ama zaman geçtikçe ve ben daha mutlu bir insana dönüştükçe şarkılar da poplaşıyor. Artık şarkı sözlerimiz daha çok kişisel ilişkilere has sıkıntılar ve diğer insanlarla aramızda yaşananlar hakkında."

"Daha mutlu bir Kurt Cobain" kısmı büyük ihtimalle bir yalan. En azından dinlediğimiz kadarıyla, bize öyle bir bilgi, öyle bir tını ulaşmadı, olsa olsa mutlu olma "denemeleri" vardı. Tek sorun, bu denemeler boyunca Kurt'un bir elinden uyuşturucunun, bir elinden Courtney Love'ın tutması. Zira bu üçlünün hikâyesi, Kurt Cobain'in son iki yılında şarkılarından çok daha büyük bir gürültü çıkardı. Mahremiyeti delik deşik bir ilişki vardı ortada ve bu işin tepe noktası da *Lithium* oldu. 92 Temmuz'unda yayınlanan *Lithium* single'ının kitapçığında Kurt ve Courtney'nin doğmak üzere olan çocukları Francis Bean Cobain'in ultrason fotoğrafları kullanıldı.

Buna benzer çok fazla anekdot bulabilirsiniz Cobain'in 27 yıllık yaşam öyküsünde. Hepsine birden değinmeninse ne imkânı, ne de anlamı var. Zaten belki de tüm ayrıntıları kurcalamak yerine oturup Nevermind'ı bir daha dinlemek, güzel birkaç şarkı yazmak dışında fazla bir hayali olmayan o genç adamı anlamanın en iyi yolu. **-Serpil**

GRUNGE

Ya da önceki ismiyle "Seattle sound". Grunge'ın punk-metal kökenli alternatif rock akımlarından birinin ismiyken bir tavra, giyim-kuşam şekline, belli ilgi alanlarına, özetle bir alt kültüre dönüşmesinde Kurt Cobain'in büyük etkisi var. Kendi düğününe yeşil pijamasıyla katılmayı tercih eden bir adamdan bahsediyoruz, ikon olmama ihtimali var mı zaten? Grunge'ın tek kelimelik özeti bence 'dağınıklık' olabilir ve bu dünyanın zihnen de, müzik açısından da, görünüş olarak da en dağınık insanlarından biri Kurt Cobain. (Eddie Vadder'cılar alınmasın, zaten iyi bir şey söylemiyorum.)

TEEN SPIRIT

Bir anekdot daha… Nirvana'yı bir anda Amerika'nın en meşhur grubuna çeviren *Smells Like Teen Spirit*'in ne anlama geldiğini biliyor musunuz? Üzülmeyin, şarkıyı yayınlayana kadar Kurt Cobain bile bilmiyormuş. Şöyle ki; bir gün evinin duvarında sprey boyayla yazılmış "Kurt Smells Like Teen Spirit" cümlesini görmüş ve hoşuna gittiği için kullanmaya karar vermiş. İşin aslı, o dönemki kız arkadaşı Teen Spirit isimli bir deodorant kullanıyormuş ve ortak bir arkadaşları da Kurt'ün nasıl koktuğu üzerinden böyle bir tespit yapmak istemiş.



KURT ♡ COURTNEY

Bizi hiç ilgilendirmemesi gereken bir konuda o kadar çok şey biliyoruz ki bu bile başlı başına bir skandal. Kurt Cobain – Courtney Love ilişkisinde Kurt toprak gibi yoğun ve ketumken Courtney o topraktan beslenerek çiçekler açan, saklanacak şeyi olmayan bir ağaç gibi. En küçük kavgalarından tutun da bebeklerinin uyuşturucu bağımlısı olarak doğmasına kadar her şey basında yazılıp çizildi ve "erkek tarafı" olarak biz haber kaynağının Courtney Love olduğuna inandık.



BODDAH

Bir sürü çocuk gibi Kurt'ün de bir hayali arkadaşı vardı. Boddah. Çocukluğu süresince kendi yanında onun için bir kişilik boş yer isteyen Kurt'ün yetişkinlikte de bu arkadaştan koptuğu söylenemez. Nirvana'nın ilk plak kontratında bile ismi yazan meşhur bir arkadaştı Boddah. Onu yine de tanımayabilirdik, eğer Kurt Cobain'in intihar notu "Boddah'a" diye başlamasaydı…

VEDA

Hakkında en fazla spekülasyon yapılan intiharlardan biridir Kurt Cobain'inki. Tabii bunun en önemli sebebi, intihar notunun Courtney Love tarafından tüm dünyayla paylaşılması. Her kafadan bir ses çıkması şaşırtıcı bir şey değil sonuçta. Şahsen "intihar değil cinayetti", "mektubun ikinci yarısını o yazmadı" gibi teoriler deli zırvası gibi geliyor kulağıma ama benim de bir teorim var: Kurt Cobain mektuba başlarken sadece müziği bıraktığını açıklamayı düşünüyordu ama yazdıkça her şeye dair isteğini yitirdiğini fark etti. Yazdıkça ölüme yaklaştı. Ve nihayetinde pompalı tüfeğine sarıldı…

GÖMLEĞİN ÜSTÜNE GİYİLEN YELEK, ESKİDEN DE TARZDI

1. SEZON

İKİ CENTİLMENİN BÜYÜCÜLÜK MACERASI

JONATHAN STRANGE & MR. NORRELL

Genelde Waterloo Savaşı'nda Napolyon'u bozguna uğratmasıyla tanıdığımız Kumandan Wellington, Jonathan Strange'e bir soru sorar: *"Bir büyücü, bir adamı büyüyle öldürebilir mi?"*

Sorunun cevabı bellidir ama büyünün itibarını dert edinmiş bir adamın bu soruyu ele alış şekli çok daha farklı olacaktır tabii.

"Tahminen, bir büyücü bunu yapabilir" der, *"ama bir centilmen asla yapamaz."*

Jonathan Strange & Mr. Norrell, 300 yıldır büyünün ziyaret etmediği İngiltere'de bir kehanetin kulaktan kulağa dolaşmasıyla başlıyor. Çünkü iki büyücü, İngiltere'ye büyüyü geri getirecektir, bu kehanet de 300 yıl önce insanların bildiği son ve en güçlü büyücü The Raven King'e (Kuzgun Kral) ait. Bundan fazlasını söylemem, karakterler arasında nasıl bir ilişki olduğunu sizlere çıtlatmam ise bu harikulade diziye yapabileceğim en büyük ayıplardan biridir.

Diğer bir ayıp ise, başroldeki **Bertie Carvel** (Strange) ve **Eddie Marsan** (Norrell) ikilisinin nasıl müthiş bir kimyayla dikenli bir bahçede dans eder gibi rollerine büründüklerinden bahsetmemem olur. Ya da **Marc Warren**'ın The Gentleman (Centilmen) karakteriyle küçük bir çocuk gibi gözlerinizin parlamasına sebep olacak performansını es geçmem olabilir.

Kısa bir dizi *JS & Mr. N*, çünkü diğer birçok güzel (ve daha da fazla çöp) yapım gibi bir uyarlama. Tek bir kitabın, **Susanna Clarke**'ın aynı isimli romanından televizyon ekranlarına zıplayıvermiş. Diziyi izlememenizi, eğer öncesinde kitabı okuma şansınız varsa tembihlerim ancak. Onun dışında yerinde görsel efektleri, tam bir rüyadaymış gibi sizi alıp götüren kostüm ve mekânları, iki küstah aşığın gizliden gizliye kur yapması gibi birbirine dolanan replikleri, en karanlık ve itici anlarında bile sevginizi esirgeyemeyeceğiniz karakterleriyle devamı gelsin diye çırpınacağınız bir yapım. Ama kitap bir üçleme falan değil, o nedenle dizi yedinci bölümüyle finale ulaştığında bir taraftan bu macera ilerlesin, bir taraftan da bozulacağına tadında kalsın diyeceksiniz. Çünkü emin olun, iki aydır dergide yazılsın diye yapmadığım kampanya kalmadı *Jonathan Strange & Mr. Norrell* için ve bir centilmenin çabasının yarısını bile gösterdiğime inanmıyorum.

"Beni öldürmek mi istiyorsunuz bayım?" gibi iplerin iyice gerildiği bir zamanda sorulan sorunun karşılığında *"Hayır bayım, sizin yardımınızı istiyorum"* denince centilmenlik kuralı adına birbirinin bileğine sarılan karakterleri başka nerede görebilirsiniz ki? Bugünler küstahlık, cehalet ve vurdumduymazlığın hüküm sürdüğü zamanlarken bir sözün bağlayıcılığına inanan insanların dönemi kadar etkileyici bir şey olamaz. **-Sarp**





SUSANNA CLARKE

Böyle ünlenen insanların bir kitap külliyatı olmasına alışkınız ya, Clarke öyle değil. Diziye kaynak olan kitap kendisinin ilk tam romanı. 2004'te piyasaya çıktığında Hugo ödülünü kapmış. Ama öncesinde aynı evrene ait kısa hikâyeleri ve 1993'ten beri ana hikâye üstünde çalışarak koruduğu bir azmi var.

Tarzı Jane Austen ve Charles Dickens'a benzediği belirtilen Clarke, serinin devamı için çalışsa da sağlık durumu yüzünden bunu bayağı yavaşlatmış durumda deniyor.

EDİTÖRÜN NOTU: *Fantastik eserleri sevmiyorsanız bile anlatımı ve karakterleri için kesinlikle bir şans vermelisiniz. 1800'ler düşündüğünüzden de güzel.*

★★★★★

Yönetmen: Toby Haynes **Oyuncular:** Bertie Carvel, Eddie Marsan, Marc Warren **IMDb Notu:** 9,1



2. SEZON

PENNY DREADFUL

Penny Dreadful'un ikinci sezonunu sadece geceleri olmak üzere izledim nihayet. Hani iyi edebiyat eserleri insan ruhunun derinlerinde silinmez izler bırakırlar ya, *Penny* de öyle işte. Kalıcı. Karakterler genelde fısıldayarak konuşuyor, çünkü yakınlar, sırları var. Denir ki; iki insan birbirlerine ne kadar alçak sesle konuşurlarsa aralarındaki bağ o kadar güçlüdür, zaten bir süre sonra sözcüklere de gerek kalmaz ve sadece bakışlarla anlaşırlar. **Eva Green**'in haddinden fazla şey anlatan saf mavi gözleri sizi gizemli pencerelerinden içeri davet edip yaşamla ölüm arasındaki ince çizgiye dokunmanızı sağlıyor. İkinci sezonda da karakterler hem kendi şeytanları, hem de 'gerçek Şeytan'a karşı mücadelelerine devam ediyorlar.

Gotik gerilim türündeki yapım benim için son yılların en özel izleği, en suçlu zevki oldu. Her tarafından akan kalitesi bir yana, 'normal' diye tanımladığımız maskeyi fırlatıp atan ve altındaki çapraşık suretlerimizi olduğu gibi gösteren vahşi samimiyeti diziyi böylesine heyecanla izlememin ana sebebi. Karmaşık ruhların çarpışması ile daha da büyüyen kaotik seyir, 'düzen' dediğimiz aldatmacaya hınzırca ama ölçülü bir tebessümle bakıyor. Karanlığın içine öyle fütursuzca daldırıyor ki sizi, nihayetinde orada olan şeylerin aslında siz olduğunu ve karanlığın hep bakmaktan çekindiğimiz en gerçek ayna olduğunu fısıldıyor kulağınıza. Aşkı fısıldıyor. Aşkın hezimetini yüceltip, görkemli zehrini damarınıza enjekte ediyor, sizi baştan çıkarıyor. Hayat nasıl adaletsiz ve zalimse bu da öyle. Gerçek. Saf. Kusurlu ve muhteşem. Geceye hoş geldiniz. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Biz gündüz yürüyenlere gerçekte kim olduğumuzu gösteren bir ayna bu eser. Karanlığın içinden gelen seslere kulak verin.* ★★★★★

Yönetmen: James Hawes, Brian Kirk, J.A. Bayona, Coky Giedroyc **Oyuncular:** Eva Green, Josh Hartnett, Timoth Dalton **IMDb Notu:** 8,2



1. SEZON

THE BRINK

HBO'nun yeni yapımlarından biri olan *Brink*, Orta Doğu'daki muhtemel bir savaş durumuna biraz mizah, biraz da eleştiri odaklı bakıyor. Son dönem Amerikan dizilerinin ekmek kapısı Orta Doğu yine jeopolitik bir krizin eşiğinde, Amerika her zamanki gibi orta yolu bulmaya çalışıyor. Eğer Sam Amca müdahale etmezse 3. Dünya Savaşı çıkabilir. "Peki bunun neresi farklı?" dediğimizde dizinin anlatım tarzı ve aşırı ilginç karakterler işin içine giriyor. Sefa insanı bir dışişleri bakanı, gözü yükseklerde az yetenekli orta sınıf bir diplomat ve hovarda bir savaş pilotu üzerinden ilerleyen dizi, özlediğimiz kara mizah ögelerini ekrana taşıyor. Her ne kadar komedi üslubu daha ağır basıyor gibi gözükse de eleştiri tarzı bir hayli sert olan *Brink*, bu sezonun en izlenmeye değer projelerinden biri. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *House of Cards'ın dışişleri bazlısı ve komiği desem çok mu şey olur...* ★★★★☆

Yönetmen: Jay Roach, Tim Robbins, Jon Poll, ve diğerleri **Oyuncular:** Jack Black, Tim Robins, Pablo Schreiber **IMDb Notu:** 7.7



TRUE DETECTIVE

2. SEZON



Handsome Family'nin "Far From Any Road" şarkısıyla aileden biri olan *True Detective*, Leonard Cohen'den *Nevermind*'lı ikinci sezonuna başladı. Daha yayınlanmadan önce deliler gibi cast haberlerini beklediğimiz, "uf Colin Farrell olacakmış yeni sezonda" diye heyecanlandığımız yeni esas dedektiflerimiz bizi pek tatmin etmedi gibi, değil mi? Yapılan oyuncu seçimleri, sergilenen oyunculuklar, as ve yan karakterlerin duruşları, kullanılan metaforlar, hatta kamera açıları bile bu güzelce yazılmış gibi duran senaryo örgüsünü öne çıkarmadığını düşünmedik mi? Evet düşündük, peki sizce diziye biraz erken saldırmıyor muyuz? Dizi çok kaliteli ama bir eksik var ve bunun ne olduğunu anlamak için dizideki her şeye tek tek sarıyoruz bence. Aslında aradığımız cevap çok basit, ilk sezon. İlk sezon çıtayı öyle bir yükseltti ki bunu yakalamanın zor olacağı en başından belliydi. Çoğu izleyicide benim gibi iki bölüm izleyip saldırmaya başladı bile diziye. Ama emin olun işler yoluna giriyor. Hem Matthew yaş tahtaya basar mı? **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *İlk sezonun üzerine yeni ve güçlü bir medeniyet kuruluyor.* ★★★★☆

Yönetmen: Justin Lin, Janus Metz, Jeremy Podeswa ve diğerleri **Oyuncular:** Colin Farrell, Rachel McAdams, Taylor Kitsch **IMDb Notu:** 8,2

CRADLE OF FILTH

HAMMER OF THE WITCHES

- MÜZİĞİ NEDEN BIRAKTINIZ? - KAFAM ŞİŞTİ…

Tıpkı başlıktaki diyalog gibi, **Cradle of Filth** elemanlarının sürekli değişmesinin sebebi kafalarının birkaç albümden sonra grubun müziğini kaldırmaması olabilir.

1991 yılından beri beynimize sanal çiviler çakma ihtiyacımızı sektirmeden karşılayan grubun yeni albümü bir kez daha solist **Dani Filth'**in brutal vokal ve çığlıklarıyla bezeli, yalnız bu kez kaliteyi bir basamak yukarı taşımış görünüyorlar. Bunda **Nuclear Blast** etiketine geçilmesinin etkisi büyük diye düşünüyorum. Özellikle albüme dengeli olarak dağıtılmış orkestral kısımlar, fazlasıyla tekdüze giden black metal kısımları (ya da grubun kendi taktığı isimle extreme metal) biraz kırarak akıcılığı sağlamışlar. Bu albümle gruba dâhil olan kadın vokal ve klavyeci **Lindsay Schoolcraft'**ın da gotik vokal kontenjanında iyi bir iş çıkardığını ve albümün yegâne clean kısımlarını seslendirdiğini eklemek gerek. Hani dersiniz ki orgsuz, gotik hatunsuz tat alamıyoruz biz metal müzikten, orası da es geçilmemiş grup tarafından.

Yazıyı yazarken Cradle diskografisinde yaptığım ufak seyahat bana şunu gösterdi ki; adamlar 1990'larda neyse şimdi de öyleler. Biraz daha kalite artmış, şurada burada ufak şeyler denenmiş. Ama 96'da çıkardıkları **Cruelty and the Beast** ile bu albüm arasında pek az fark var. Ha bu kötü bir şey mi? Elbette değil, bazı gruplar böyle çizgisini bozmadan fakat üstüne çok şey de eklemeden devam etmeyi seviyor, hayranları bunu istiyor onlar da öyle yapıyor doğal olarak. Örneğin bir Blind Guardian'ın albümler arası farklarını Cradle veya Dimmu Borgir gibi gruplarda pek göremesek de onları da öyle seviyoruz diyelim.

Öte yandan muhteşem bir kapak ve iç görsel tasarıma sahip albümün genel bir konsepti ve dert edindiği meseleler var. Her daim kışkırtıcı ve şoke edici olmayı amaçlamış ekip bu albümü cadılara (ya da cadı olarak yargılanan masum kadınlara) ithaf etmiş. Pagan dönemi inanışlarının tanrıçalarının isimleri sözlerde sürekli geçerken (Kibele, Gaia, Diana gibi) Hristiyanlığın bu inanışlarda yarattığı derin tahribata ve kadınların özgürlüğünü kısıtlamasına açıktan bir isyan var. Sırf bu özelliğiyle bile takdiri hak eden bir çalışma bence. Lakin başlarda belirttiğim gibi birbirinden pek de ayrışmayan parçalar ve benzer ritimlerle ilerleyen albüm uzun süresi ile de birleşince biraz monotonlaşabiliyor, ama örneğin vurdulu kırdılı ve kesmeli biçmeli oyunların arkasına da çok güzel gidiyor. Sert gitar rifflerini ve çift kros davulu sevenler kaçırmasınlar özetle.

Hayranlar zaten çoktan alıp dinlemeye başlamış hatta tüketmiştir bile albümü. Hiç dinlememiş olanlar için ise grubun sert stilinden (ve aslında özenle yazılmış sözlerin vokallerden ötürü anlaşılamamasından) sebep biraz zorlu ve yoğun bir deneyim olacaktır *Hammer of the Witches*. Yine de son dönemin en saf ve sert metal albümlerinden biri olduğu gerçeğini değiştirmiyor bu, o kafalar sallanacak! :) **- Eren.E**

EDİTÖRÜN NOTU: *Cadıların tokmağı beynimize beynimize inerken bu yazın en yorucu albümü kökten metalcilere sıkı bir selam çakıyor.*

★★★☆☆



JOE SATRIANI

SHOCKWAVE SUPERNOVA

Bayılırım **Joe Satriani**'nin gitarının sesine, o çalsın ben sabaha kadar dinleyeyim. Ibanez sevgim de sırf bu adam sayesindedir. Yalnız son birkaç albümdür yaptığı *space rock* eğilimli şarkılardan çok da hazzedemedim doğrusu. Bu albüm ise isminin verdiği hissin aksine o kadar da *space rock* değil. Daha çok *progressive* esintili *düz rock* gibi. Satriani hiçbir zaman "bakın nassı çalıyorum" modunda bir gitarist olmadı ve *Shockwave Supernova*'da da durum farklı değil. Şarkılar genelde kendi halinde takılıyorlar gibi bir hava var. Biraz inişli çıkışlı bir albüm ayrıca *Shockwave Supernova*. Albüme adını veren şarkı ve onun gibi birkaç tanesi mesela fazla normal ve karaktersiz geldi. Ama **If There is No Heaven**, **Crazy Joey**, **Stars Race Across the Sky**, hafif oryantalimsi **On Peregrine Wings** gibi kimi parçalarda da gitar resmen konuşuyor. Satriani klasikleri arasına girecek bir şarkı gözüme çarpmadı ama maestro sapasağlam bir albüm çıkarmış sağolsun. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Satch'in ustalığını çok bağırmadan, kendi halinde bir ses tonuyla konuşturduğu bir albüm.*

★★★★☆





EDGAR ALLAN POE

BÜTÜN ÖYKÜLERİ (İKİ CİLT)

BU DEFA YAYINCI KOLTUĞUNDA DAHA TECRÜBELİ BİR İSİM VAR

Amerikan edebiyatına gotik türünü tanıtan bir ustaya nasıl "*hiçbir zaman*" diyebiliriz? Bırakın onu *Kuzgunlar* desin. Okurlarsa "*her zaman!*" diye cevap versin.

Edgar Allan Poe'nun bütün öyküleri, bu defa iki cilde bölünmüş halde İletişim Yayınları'ndan çıkıyor. Daha önce öyküleri tek cilt olarak basan İthaki Yayınları, **Dost Körpe** gibi yetkin bir çevirmen aracılığıyla bizlere ulaştırmış, edebiyat damarımıza gotik bir şerbet katmıştı. Şimdiyse yılların deneyimi İletişim Yayınları, iki cilde ayırdığı öyküleri bu defa Lovecraft öykülerinin başarılı çevirmeni **Hasan Fehmi Nemli**'ye emanet etmiş. Ayrıca, İletişim'in İthaki'den farklı olarak iki cilde ayırmasının altında başka bir neden var: Kategorilendirme. İlk cilt "*Dehşet Öyküleri,*" "*Gizemli Öyküler ve Dedektif Öyküleri*" ve "*Politik ve Edebi Taşlamalar*" kategorilerinden oluşurken, ikinci ciltte "*Mizah ve Yergi,*" "*Fantezi ve Uçuş,*" "*Keşif ve Serüven*" ve "*Büyülü Doğa*" gibi başlıklar bizleri bekliyor.

Poe hakkında söylenecek fazla söz yok aslında. Bizden önce bir başka usta olan **Jorge Luis Borges**, onu ve eserlerini yeterince iyi tanımlamış aslında: *"Poe'nun yaşamını eserine, fani kaderini ölümsüzlüğe adadığını söylemek yanlış olmayacaktır."* **-Hazal**

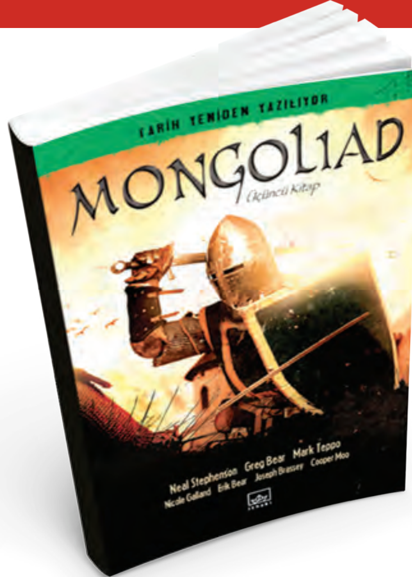
EDİTÖRÜN NOTU: *Kendinize edebiyat aşığı diyorsanız ya da gotik edebiyat hayranıysanız kütüphanenizin olmazsa olmazı bu ciltlerdir.* ★★★★★

BİRÇOK YAZARIN ELİNDEN

MONGOLIAD 3. KİTAP

OLANAKSIZ YOLCULUĞUN 'ŞİMDİLİK' SONU

Geçen yıl ilk ve ikinci kitaplarını beğenerek okuduğum, kısaca tanıttığım *Mongoliad* üçlemesinin son bölümünde sıra. Sene 1241, Avrupa'nın doğusu ve ortaları Cengiz Han'ın ölümünden hemen sonra, Moğolların egemenliği altına girmiş. Roma İmparatorluğu'nda söz sahibi senatör ve kardinaller, küçük şahsi çıkarları için entrikalar çevirmekle, İmparator Frederik ise uzun süredir devam eden papalık seçiminin sonucunu beklemektedir. Moğol hanı; Cengiz Han'ın ortanca oğlu Ögeday, alkol bağımlılığına karşı mücadelesini sürdürürken, bozkırın kutsal ruhunu hatırlamaya çalışıyor. Doğu Avrupa'dan olanaksıza yakın zorluktaki bir görevi yerine getirmek için yola çıkan Kalkan Biraderleri grubunun yolculuğu 650 sayfalık uzun, sürükleyici öykünün son bölümlerinde nihayet bitiyor. Farklı yazarlar tarafından kaleme alınıp, tarihi olaylara ilginç bir kurgu katılarak ortaya çıkarılan bu roman üçlemesi ve "hayali" kahramanların macerası sona ermiş gibi görünse de, Kalkan Biraderleri'nden hayatta kalanlar ile Moğol savaşçılar Ganşuk ve "Griyele" Alçik arasında yeni maceralar oluşacak gibi. Ruh Sancağı'nın başrolde olduğu yeni ve uzun bir yolculuk macerasını okumayı bekliyorum önümüzdeki bir iki yıl içinde. **-Noyan**



EDİTÖRÜN NOTU: *Kalkan Biraderleri'nin zorlu görevi bitse de, "Ruh Sancağı"nın yolculuğu yeni maceralarda devam edecek gibi, sürükleyici bir tarihi - fantastik roman.* ★★★★☆



KATE ATKINSON

KÖPEĞİMİ ALIP ERKENDEN

70'LERİN VE EVLATLIK ÇOCUĞUN İZİNDE

Değişik bir polisiyeden söz edeceğim bu ay: İngiltere, 1975, bir cinayetle başlayan karmaşık gibi görünüp yavaş yavaş berraklaşan öykü. Polis memuru Tracy, tanık olduğu ve unutamadığı bu cinayet olayının otuz yıl ardından, emekli olur ve bir alışveriş merkezinde güvenlikçi olarak çalışır. İçgüdüsel olarak "satın aldığı" "bir şey" hayatının geri kalanını dramatik ve nefes nefese bir maceraya dönüştürecektir. Okudukça fark ettiğim tüm ana ve yan karakterlerin geçmişlerinde yaşadıkları derin acıların, dedektif Jackson'un bulup sahiplendiği küçük köpek ile ilişkisi gibi konuların işleniş tarzını beğendiğimi söyleyebilirim. Son derece hüzünlü sahneleri usta işi, mizahi bir dille aktarmayı başarmış yazar. Yaşanan trajikomik kovalamacaların, birbirlerine tesadüfün zincirleriyle sıkıca bağlanmış karakterlerin oluşturduğu gizemli uzun öyküyü tüm polisiye meraklısı okurlara öneririm. **-Noyan**

JASPER KENT

SON AYİN

RUSYA'NIN VAMPİRLERİ TARİHE SON NOKTAYI KOYUYOR

Jasper Kent'in On İki adlı eseriyle başlayıp, dünya çapında çok satan bir seriye dönüşen, tarih-fantastik alt türündeki serisi Danilov Beşlemesi tamamlandı! Böylece bir seri daha ülke sınırları içinde yarım kalma talihsizliğini yaşamadı. Mutluyuz. Bu bir vampir hikâyesi, hem de en sertinden! 1812'de başlayıp 1917'de sonlanan bu beşlemede, son kitapta rejim değişikliğinin çanları çalıyor. Danilovlar ve Romanovların yüzyıllardır kanlarında taşıdıkları lanet bu defa onlara nasıl bir oyun oynayacak? Dahası, her kitapta olduğu gibi, tarihi olayları zemin edinen serinin son halkasında nefes alacak bir anımız olacak mı? Çarlar şimdi belki kanlarındaki o lanetten kurtuldu, fakat şimdi karşılarında halkları var. Rusya'nın buz gibi topraklarında halk özgürlük için başkaldırıyor. Ya siz? **-Hazal**

SOUND! EUPHONIUM

NEFES NEFESE

Sanat temalı animelerin kendine has çok hoş bir tadı oluyor. Karakterlerin azmedip bir şeyler başarmaya çalıştığı spor animelerine benziyorlar ama işin fiziksellik boyutunun daha az, psikolojik boyutunun daha fazla olanı gibi. *Honey & Clover*, *Nana*, *Beck*, *Nodame* vs. gibi olaya az çok bu taraftan giren animeler de şahsen benim için hep bir ayrı tatlı olmuştur.

Sound! Euphonium (Hibike! Euphonium) doğrusu yukarıdaki saydığım isimler gibi bir efsane değil aslında ama o sözünü ettiğim yaklaşımı seviyorsanız beğeneceğinize eminim.

Ana karakterimiz Kumiko çocukluğundan beri euphonium çalıyor ama hani öyle tutkulu bir kız da değil fazla. Alışkanlıktan, "böyle gelmiş böyle gidiyor"luktan çalıyor daha çok (bu arada biraz bakındım da euphonium'um genel kabul edilmiş Türkçe bir karşılığı yok). Karakteri de biraz bozuk ayrıca Kumiko'nun. Genelde dışarı yansıtmamayı başarıyor ama her zaman da yediremiyor.

Kumiko ve arkadaşlarının orkestra şefliklerini yapan öğretmenlerinin liderliğinde, düzenlenecek olan okullar arası üflemeli çalgılar orkestrası yarışmasında başarılı olmaya çalışmalarının hikâyesini izliyoruz. Hem kişisel ölçekte hem genel ölçekte motivasyonu yukarıda tutma çabaları, fikir ayrılıkları, üst sınıf - alt sınıf çekişmeleri, pes etmeler, kişisel olarak gelişmeler falan derken güzel akıp gidiyor.

Animenin çok dikkat çeken bir tarafı da animasyon kalitesinin aşırı iyi olması. Yani Sound! Euphonium hafif, çerezlik bir seri aslında ve böyle serilerde böylesine uçmuş animasyon görmeye hiç alışık değilizdir. İnternette de bayağı konuşuldu serinin bu özelliği. "Buna ayırdığınız bütçeyle bilmemneye hayvan gibi anime yapardınız" şeklinde eleştirilere rasgelmeniz olası ^_^ Tabii ben onu bilmem, animasyon kalitesi yüksek bir seriyi izlemesi keyifli oluyor, onu bilirim. Şikâyetim yok.

Dediğim gibi Sound! Euphonium hafif bir seri. Rahatlatıcı, tatlı bir his veriyor, sevmemek pek mümkün değil. Özellikle klasik müzikten hoşlanıyorsanız kesin bir göz atın.
-Ömer

ORKESTRALARDAKİ ÜFLEMELİ ÇALGILAR // LAFI AÇILMIŞKEN BİRAZ GENEL KÜLTÜR ÖYLEYSE:

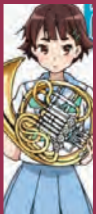

Euphonium


Fagot


Flüt

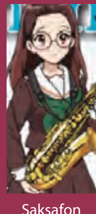

Klarnet (Bas)


Klarnet

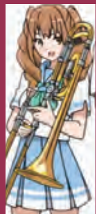

Korno


Obua


Pikolo


Saksafon (Alto)


Saksafon (Bariton)


Trombon


Trompet


Tuba

EVLENEN ROBOTLAR, HATSUNE MIKU'NUN ROBOTUNUN YAPILMASI VE ŞİMDİ DE BİRBİRİYLE SAVAŞTIRILACAK SAVAŞ ROBOTLARI! İNSAN-ROBOT SAVAŞLARI YENİ GUNDAM SERİSİNİ İZLEMEDEN ÖNCE BAŞLAMAZ UMARIM. ÖNCE BİR BİLGİLERİMİZİ TAZELEMEK GEREK NETİCEDE. **-ÖMER**



HABERLER



● **Hayao Miyazaki** emeklilikten dönmedi ama yine rahat durmadı. Ghibli Müzesi için 10 dakikalık bir anime hazırlıyor. Üstelik ömrü boyunca uzak durduğu bilgisayar teknolojilerinden faydalanarak. "Yeni şeyler öğrenmek için asla geç değildir" diyor. Saygılar.

● Keiji Inafune (Megaman, Mighty No. 9) **Red Ash** isimli bir oyun ve anime için Kickstarter kampanyası başlattı ama maalesef ikisinin kampanyası da hedeflerinin %70-80'inde kalacak gibi.

● **Attack on Titan**'ın live-action filmlerinin senaryo yazarı, hikâyede Eren'in daha tırsak olması, Mikasa'nın daha romantik olması gibi ciddi değişimler olacağı konusunda serinin hayranlarını uyarıyor.

● Soul Eater'ın mangası 2013'te bitmişti. Mangakası Atsushi Ohkubo yeni bir seriye başlamaya hazırlanıyor: En En no Shobotai (**Fire Brigade of Flames**).

● İlgi çekici bir yeni manga haberi de Hayate the Combat Butler'ın mangakası **Kenjirou Hata**'dan. 2 Eylül'de başlayacak serinin adı henüz duyurulmadı. Hayate ise aynen devam edecek.

● Saint Seiya'nın yaratıcısı Masami Kurumada yarı otobiyografi tarzında yeni bir manga serisine başlıyor: **Ai no Jidai**.

● **Berserk**'in mangası 10 aylık aradan sonra Eylül'de geri dönüyor. Bakalım bu sefer ne kadar dayanacak.

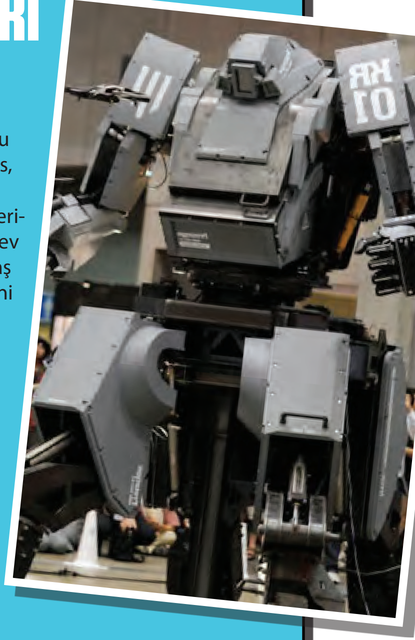
● **Toyota**, Char ve Zaku tasarımlı Auris'ler üretti. Daha önce satışa sunulan bir Char aracı vardı, bu yenilerin de satışa sunulması düşünülüyor.

● Japonya'da tam 10.000 kişiye soruldu: "Favori mangakanız kim?" Gintama'nın mangakası **Hideaki Sorachi** bayağı bir farkla ilk sırada yer aldı. Onu Oda Eiichiro (One Piece), Akira Toriyama (Dragon Ball), Hiromu Arakawa (FMA) ve Hirohiko Araki (Jojo) izledi.

● Bir başka 10.000 kişiye "çocuğunuza vermek isteyeceğiniz anime karakteri ismi" soruldu. Erkeklerin seçtiği ilk üç isim **Asuna** (Sword Art Online), Yui (K-On), Kazuto (Sword Art Online); bayanların seçtiği ilk üç isim **Sogo** (Gintama), Haruka (Free), Izaya (Durarara).

● 100 kişiye (rakam biraz az ama olsun) en iyi live-action uyarlamaları sorulmuş. İlk iki sırada pek aşina olmadığımız isimler var: **Tsuribaka Nisshi** ve **Thermae Romae**. Üçüncü sıradaki isim ise Nodame (candır).

ROBOT SAVAŞLARI BAŞLASIN!



Mark 2 isminde bir savaş robotu üreten ABD'li şirket MegaBots, Japonya'da aynı şeyi yapan Suidobashi şirketine olabilecek en Amerikan şekilde meydan okudu: "Sizin de dev savaş robotunuz var, bizim de dev savaş robotumuz var. Ne yapılması gerektiğini biliyorsunuz." (tinyurl.com/ogz-94-robot-1)

Robotlarına kendi ismini veren Suidobashi CEO'su Kogoro Kurata da hiç aşağı kalmayan bir artistlikle meydan okumayı kabul etti: "Savaşan robotlar Japon kültürüdür. Kazanmalarına izin veremeyiz. robotlarını suratından yumruklayarak, yakın dövüşle kazanmak istiyorum." (tinyurl.com/ogz-94-robot-2)

Bu sayfaların kimin tarafını tuttuğunu ise sormanıza gerek yok sanırım! O kadar Gundam'ı Eva'yı boşuna yapmadı adamlar!

YENİ ANİMELER

● Geleneği bozmayayım, önce yeni duyurulan birkaç ismi sıralayayım: First Love Monster, Komori Can't Refuse, Hakone-chan, Servamp, Re:Life in a Different World from Zero, Rainy Cocoa (2. sezon), Snow White with the Red Hair (2. sezon), The File of Young Kindaichi Returns (2. sezon), Uta no Prince-sama (4. sezon), Saber Marionette (Re:anime Project isminde).

● Nihayet umut vadeden bir Gundam serisi duyuruldu: **Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans**. Ne Ace gibi çocuk işi, ne Build Fighters gibi yan bir mevzu (iyidir,



o ayrı), ne de Reconguista gibi… şey… (sıfat bulamadım…) Yeni bir Wing ya da Seed ya da 00 olur mu dersiniz?

● **World Trigger** için mangadan bağımsız yeni bir seri geliyor.

● Bir de oyun uyarlaması anime duyuruldu: **Phantasy Star Online 2**.

● Taaa 1966 yapımı komedi animesi **Osomatsu-kun**'un yenisi geliyor.

● Daha önce FMA'yı yapan ekip tekrar bir araya geliyor ve yeni bir anime serisi yapıyor: **Concrete Revolutio**. Bol süper güçlü teması uçuk olsa da nispeten ciddi bir tona sahip olacak gibi.

● Darker Than Black animesinin karakter tasarımcısı Yuji Iwahara'nın mangası **Dimension W** anime oluyor.

● Sunrise yeni komedi animesi **Classicaloid**'i duyurdu. İşin güzel yanı ise serinin yönetmenliğini Gintama'nın gediklisi Yoichi Fujita yapacak.

● Ve yıllardır bizimle birlikte olan epik Monogatari serileri bitiyor. Son Monogatari serisi olacak olan **Owarimonogatari**, Ekim'de başlıyor.

YAZ SEZONU ANİMELERİ

Yeni sezon, iyi diye övdüğümüz bahar sezonunu bile geçti! **-Ömer**



CHARLOTTE

5 saniyeliğine başkasının bedenini kontrol edebilen Yuu bunu kötüye kullanır ama nihayetinde kendini onun gibilerin olduğu bir okulda denetimci olarak bulur. Çok orijinal, süper eğlenceli ama her an damardan girebilir. Angel Beats'in yaratıcılarından geldiğini söylesem yeterli olur sanıyorum.

SNOW WHITE WITH THE RED HAIR

Shoujo tadında pek seri yok bu sezon ama masal gibi bir anime olan Snow White with the Red Hair kendi başına yetiyor. Harika kızıl saçları nedeniyle çok erkeğin peşinden koştuğu şifacı Shirayuki bir şekilde komşu ülkenin prensi Zen'in hayatına dâhil olur. İkiliyi izlemesi çok tatlı.





GANGSTA.

Gangsta.'nın animesi, mangasının neden bu kadar sevildiğini gayet iyi gösteriyor şu an için. Suçlularla dolu bir şehir, "Künye" adı verilen güçlü savaşçılar, bol kan… Fazlasıyla +18.



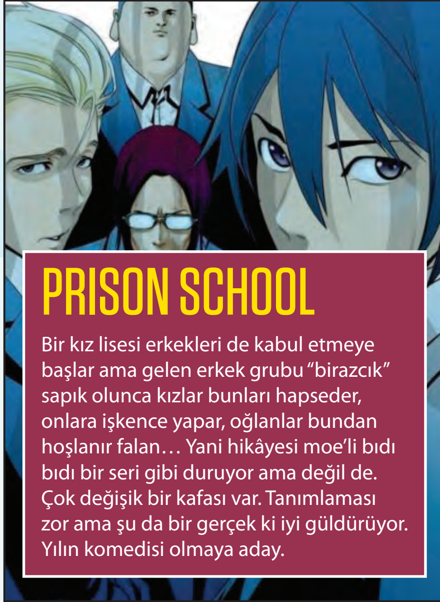
GATE

Tokyo'nun ortasında durduk yere bir geçit belirir ve lejyoner savaşçılardan ve yaratıklardan oluşan bir ordu şehri istila etmeye başlar, askeri güçler tarafından geri püskürtülür. Gate, fantastik ordularla modern orduları karşı karşıya getiriyor. Ne çok sulu, ne çok ciddi. İlginç konsept, kaliteli yapım.

GOD EATER

Bir oyun uyarlaması olan God Eater, Ufotable tarafından animeleştiriliyor ve abartı derecede üst düzey bir animasyon kalitesine ve aynı derece sağlam bir aksiyona sahip. Hikâye ve karakterler olarak biraz klişe başladı doğrusu ama daha yeni başladı, hele bir durun bakalım.





PRISON SCHOOL

Bir kız lisesi erkekleri de kabul etmeye başlar ama gelen erkek grubu "birazcık" sapık olunca kızlar bunları hapseder, onlara işkence yapar, oğlanlar bundan hoşlanır falan… Yani hikâyesi moe'li bıdı bıdı bir seri gibi duruyor ama değil de. Çok değişik bir kafası var. Tanımlaması zor ama şu da bir gerçek ki iyi güldürüyor. Yılın komedisi olmaya aday.



OVERLORD

Momonga yıllardır oynadığı DVO'su Yggdrasil'in kapanışına şahit olmak için gece 12'yi bekler ama saat 12'yi geçince oyun NPC'lerin gerçek gibi davranmaya başladığı yaşayan bir dünyaya dönüşür… Sanal gerçeklik DVO'ları animelerde revaçta son yıllarda. Oyunsever insanız neticede, iyi yapılınca hoşumuza gidiyor.



JITSU WA WATASHI WA

Sezonun çatlak serilerinden. Esas oğlanımız Kuromine dünyanın en yalan söyleyemeyen, en sır saklayamayan oğlanı. "Nasılsa saklayamayacağım" diye sevdiği kıza açılmaya gider ama zınk diye kızın vampir olduğunu öğrenir. Şimdi ya bu sırrı saklayacak ya da sevdiği kıza veda edecektir.



SCHOOL-LIVE!

Sevimli kızlar var. Bunlar şeker şembelek modlarda okul hayatlarını sürdürüyorlar. Bazen okul kulüplerinde bazen sınıflarında takılıyorlar falan… Doğru mudur? Siz ilk bölümü bir sonuna kadar izleyin de...



DRAGON BALL SUPER

Ve bu sezon bir shounen efsanesinin 18 yılın ardından geri dönüşüne şahit oluyoruz! Goku ve tayfasının yeni düşmanı evrendeki en korkunç varlık olarak bilinen Beerus. Animasyon kalitesiyle ve Dragon Ball ruhunu aynen devam ettirmesiyle hayli beğenildi ilk bölümler.

DEVAM SERİLERİ

Yeni seri çok olunca devam edenlerden söz edemedim ama ilgilileri için bir sıralayayım (Durarara <3)

Durarara // Aquarion // Hetalia // Gatchaman Crowds // Working // Non Non Biyori // To Love-Ru

PLÜTON'A GEÇERKEN UĞRADIK

CÜCE GEZEGENİ İLK KEZ BU KADAR NET GÖRÜYORUZ!

Biz bu yaz denize karşı ayaklarımızı uzatıp bu nadide tabloyu ölümsüzleştirirken, NASA'nın emektar uzay aracı **New Horizons** son derece lüzumsuz bir işle meşguldü: Güneş sistemimizin eteklerinde dolanan Plüton ve uydularının fotoğraflarını çekmek.

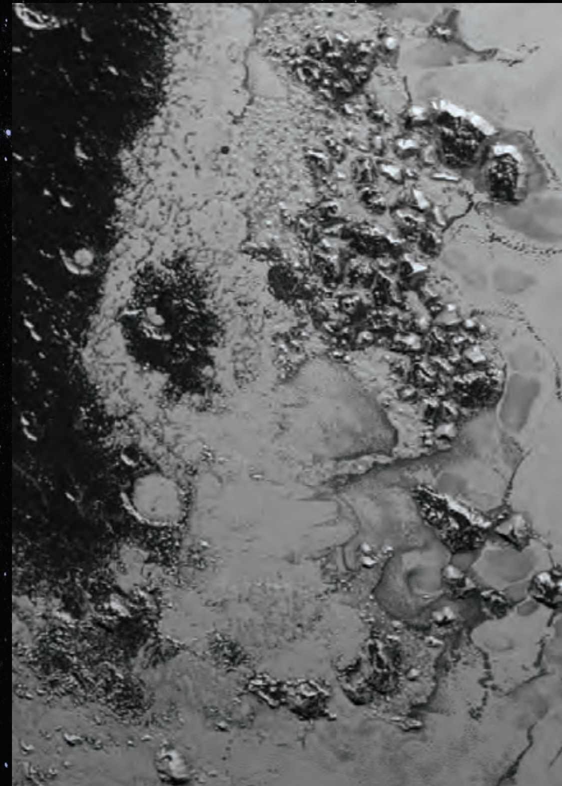
Zamanında yüksek maliyeti nedeniyle iptal edilen New Horizons projesi daha sonradan yeniden ele alınmış, üç yıllık bir yapım sürecinin ardından 19 Ocak 2006 tarihinde Cape Canaveral, Florida'dan uzaya fırlatılmıştı. O güne dek yörüngeye fırlatılan en hızlı şey olma rekorunu da eline alarak yola çıkan New Horizons, 28 Şubat 2007'de Jüpiter'in 2,3 milyon kilometre uzağından geçerek uzun yolculuğunu sürdürdü. 15 Ocak 2015'te esas hedefi olan Plüton'a yanaşma sürecine giren altın folyolu dostumuz, nihayet 14 Temmuz 2015 tarihinde "gezegenin" 12.500 kilometre üzerinde uçarak yüzeyi analiz etti ve 13 saat sonra verileri NASA'ya iletmeyi başardı. Toplanan verilerin tamamının NASA'ya ulaşması altı ay daha alacak, fakat görevin başarılı olduğunu söyleyen NASA, şu anki durumdan gayet memnun. Dile kolay; neredeyse on yıl önce uzaya fırlattığımız bir araç, amaçlandığı üzere ta Plüton'a ulaştı!

Buz ve kraterlerle dolu yüzeyi, Plüton'un geçtiğimiz yıllarda gezegenlikten atıldığında aldığı duygusal yaraların bir simgesi gibi. "Tombaugh Bölgesi" olarak adlandırılan kalp şeklindeki düzlüğün bu kadar sevimli göründüğünü bilseydik yine de kıyar mıydık ona?

Plüton'un çevresindeki beş doğal uydunun da görüntülerini yakalayıp 2015 sonuna kadar analiz için NASA'ya gönderecek olan New Horizons, kabuğunun parçalanmaya başlayacağı tahmin edilen 2026 yılına dek uzayda yol almaya, Güneş sistemimizin en dış kısımlarında kalan ve çoğunlukla buzlu kaya parçalarından oluşan Kuiper Kemeri adlı bölgeyi incelemeye devam edecek. **-Erim**

YENİ UFUKLAR

Yaklaşık 700 milyon dolara mâl olan, komut ve veri işleme sistemleri için biri yedek olmak üzere ikişer bilgisayar sistemi taşıyan New Horizons'ın tam kalbinde tanıdık bir isim var: MIPS R3000. Böyle deyince bir şey anlaşılmıyor tabii ama MIPS R3000, çocukluğumuzu paylaştığımız ilk Sony PlayStation'a hayat veren işlemcinin ta kendisi. Aslına bakarsanız o yıllarda neredeyse PlayStation 3 çıkmak üzereydi, ancak bir uzay aracında güvenilirlik ile yüksek performans arasında tercih yapmanız gerekirse hangisini seçeceğiniz belli. On yıl boyunca uzayda tek başına yol alacak bir araçtan bahsediyoruz şunun şurasında. Lost Planet: Extreme Condition'ı çalıştırmasa da olur.





OTONOM SİLAHLARA HAYIR!

ARAŞTIRMACILAR VE ÜNLÜ İSİMLERDEN AÇIK MEKTUP

Terminator serisi ve benzer popüler kültür öğeleri yıllar boyunca yapay zekâ sahibi robotların sonumuzu getireceği düşüncesini zihnimize işleyip durdu. Lakin henüz gözümüzün önündeki robotlar oyuncak eşiğini geçemediği için o karanlık geleceğe bizzat yetişemeyeceğimize ikna olmuş gibiyiz.

Uygarlığımıza ait her şeyi insan zekâsına borçluyuz ve bu zekânın kapasitesi artırıldığında tam olarak nasıl bir sonuçla karşılaşacağımızdan emin değiliz. Açlığın ve ölümcül hastalıkların sonunu mu getireceğiz? Yoksa tam aksine kendi kuyumuzu mu kazmış olacağız? Kurucuları arasında bilim ve teknolojinin piri diyebileceğimiz ünlü isimlerin de yer aldığı, gönüllü çalışanlardan oluşan **Future of Life** enstitüsü bu ve benzeri soruların yanıtını arıyor. 28 Temmuz'da yayımladıkları açık mektubun altında **Stephen Hawking**, **Elon Musk**, **Steve Wozniak**, **Daniel Dennett** ve **Noam Chomsky** gibi tanıdık isimlerin yanı sıra yapay zekâ ve robotik alanında önde gelen binlerce araştırmacının da imzası bulunuyor.

Bugün güdümlü füzeler ve insansız hava araçları kısmen kendi başına hareket etse de, nihayetinde hedef seçerken insan kararına ihtiyaç duyuyor. Otonom silahları bunun bir ileri seviyesi olarak düşünebilirsiniz: Önceden belirlenmiş ölçütlere göre hareket edip kendi başına kararlar alabilen, bu doğrultuda insan öldürebilen özerk makineler. Yapay zekâ teknolojisinin günümüzde ulaştığı nokta, böyle silahların ortaya çıkmasına onlarca yıl değil sadece birkaç sene kaldığını gösteriyor. Bu ciddiye alınması gereken bir konu, çünkü otonom silahlar savaş teknolojisinde barut ve nükleer güçten sonra üçüncü büyük devrim olarak nitelendiriliyor.

Her nasıl ki biyologlar biyolojik silah, kimyagerler kimyasal silah üretimine karşıysa; yapay zekâ alanında çalışanlar da bu konudaki görüşlerini net bir biçimde ortaya koymak istemiş. Mektubun çağrısı basit: Yapay zekâ üzerine kurulu bir silahlanma yarışı insanlık adına faydasızdır. Gelin, bu teknolojiyi faydalı amaçlar için kullanalım. Gerekiyorsa, saldırgan kullanımına karşı yasaklar getirelim. "Altına imzamı atarım" diyorsanız, mektuba **futureoflife.org** adresi üzerinden erişebilirsiniz. **-Eren**

ELEKTRİKLİ KÖPEK RÜYASI

DEEP DREAM YAPAY ZEKÂSIYLA BAMBAŞKA KAFALAR

Pareidolia sağ olsun halının deseninde, bulutlarda, hatta Mars'ın yüzeyinde insan suratı görmeye alışkınız. Ancak bir bilgisayar yazılımı bizimle aynı sanrıya kapılınca, kendisine gösterdiğimiz resimleri abuk subuk biçimde yorumlayınca orada bir dur deme ihtiyacı hissediyoruz. Halüsinasyon gören yazılım mı olur yahu?

Google tarafından geliştirilen bir yapay sinir ağından bahsediyoruz. **DeepDream** adlı bu yazılımın normalde görevi, internetteki resimlerde yer alan yüzleri ve diğer görüntüleri algılayıp resimleri sınıflandırmak. Fakat işgüzar Google mühendisleri bunu yapan kodu alıp, baktığı şeyde ne gördüğünü dışa vuracak biçimde üzerinde bir oynama yapmış. Sonuçta da internet sakinlerine yeni bir oyuncak ortaya çıkmış.

Basitçe anlatmak gerekirse DeepMind şöyle çalışıyor: İlk başta yazılımı eğitiyorsunuz. Örneğin kendisine on binlerce köpek resmi gösterip, "bu gördüğün şey *köpek*" diyorsunuz. Yazılım resimlerde rastladığı ortak özelliklere bakarak *köpek* denilen şeyin neye benzediği hakkında bilgi sahibi oluyor, böylelikle gelecekte bir başka resimle karşılaştığında içinde köpek olup olmadığını tespit edebiliyor. Daha sonra DeepMind'a içinde köpek olmayan bir resim gösterip köpekleri bulmasını istiyorsunuz. Eli mahkûm, köpeğe azıcık da olsa benzeyen ne varsa buluyor. Son olarak ondan köpeğe benzeyen her şeyi köpeğe daha çok benzeyecek şekilde değiştirmesini istiyorsunuz. O da abarttıkça abartıyor ve son derece tuhaf görüntüler ortaya koyuyor.

Kullanılan algoritma ağırlıklı olarak hayvan resimleriyle eğitildiği için DeepDream'e tabi tutulan resimlerde hep hayvan benzetimlerine rastlıyoruz, ancak aslında böyle bir kısıtlama yok. Yazıya eşlik etmesi için Erim'in naçizane suratını da bu ilginç deneye dâhil ettik. Daha fazla örnek için #DeepMind hashtag'ini takip edebilir, dreamscopeapp.com adresine gidip kendi resimlerinizi saçmalatabilirsiniz. **-Eren & Erim**





FACEBOOK UÇUŞA HAZIR

BEDAVA İNTERNET BALDAN TATLI MI?

Dünyanın üçte ikisinin internet bağlantısı yok. Cihazlar ve erişim paketleri pahalı. Veri aktarımı için gereken bant genişliği, az gelişmiş bölgelerde önemli bir sıkıntı. Yiyecek ve ilaç derdindeki insanlar için internet bağlantısı zaten pek bir anlam ifade etmiyor... Facebook'un yürüttüğü ve Ericsson, MediaTek, Opera, Samsung, Nokia, Qualcomm gibi firmaların katılım gösterdiği **Internet.org** projesi işte bu tarz engelleri aşmayı ve internet bağlantısını yeryüzündeki herkes için erişilebilir kılmayı hedefliyor.

Facebook, kelimenin tam anlamıyla havadan internet dağıtmak istiyor. Bunun için de **Aquila** adında bir insansız hava aracı geliştiriyor. Temmuz ayı itibarıyla Mark Zuckerberg'in bizzat yaptığı duyuruya göre aracın gerçek boyutlardaki ilk örneği üretilmiş durumda. Boeing 737 ile aynı kanat genişliğine sahip olmasına rağmen bir arabadan daha hafif olan bu araç, güneş enerjisiyle çalıştığı için aylarca havada kalabiliyor. Aquila için özel geliştirilen yeni lazer teknolojisi ta 16 kilometre ötedeki madeni para boyutlarında bir noktaya saniyede 10 gigabit veri iletebiliyor.

Facebook'un Aquila ile, Google'ın ise Loon adlı balon projesiyle gerçekleştirmek istediği şey görünürde iyi bir fikir. Ancak tarafsız, açık ve özgür internetin savunucuları, Internet.org platformuna dair endişelerini dile getiriyor. Başlıca sorun şu ki Facebook, "İnternet" adı altında sadece kendi belirlediği ve yerel servis sağlayıcılar tarafından onaylanan içeriği sunuyor. Bu yaklaşım ağ tarafsızlığı, fırsat eşitliği, ifade özgürlüğü ve veri mahremiyeti gibi temel ilkeleri hiçe sayıyor. Kısacası, Internet.org aslında İnternet değil.

Takdir edersiniz ki Facebook iyi niyet taşısa bile tüm bunları babasının hayrına yapmıyor. Eğer işler yolunda giderse kullanıcı sayısını belki de ikiye, üçe katlayacak. Dünyanın geri kalanına ücretsiz internet bağlantısı ulaştırmak, hele ki bunu havadan lazer yoluyla gerçekleştirmek, gerçekten takdire şayan bir girişim. Lakin izlememiz gereken yol bu mu, Facebook'a bu konuda güvenebilir miyiz, bunun muhasebesini yapmamız gerekiyor. **-Eren**



FLASH'TAN SONRA HAYAT

GEÇMİŞİN ANİMASYONLARINI GERİDE BIRAKMA VAKTİ

Bizim gibi oyuncular için **Adobe Flash Player**'ın vazgeçilmez bir yanı var. Yıllar boyunca Armor Games, Kongregate ve Newgrounds gibi platformlarda Flash tabanlı yüzlerce oyun oynadık. Hazır geçmişe gitmişken, belki siz de hatırlarsınız, *Karate Kamil* ve *Noel Dayı* gibi internet âleminin ülkemizdeki ilk popüler animasyonlarını da bu teknolojiye borçluyuz. Ama artık devir değişti. Flash, birçoğumuz için sadece video oynatıcılarda ve reklamlarda karşımıza çıkıyor. Adını ancak güncellemek gerektiğinde ya da yeni bir güvenlik açığı keşfedildiğinde duyuyoruz. Web tarayıcılar ne kadar önlem alsa da, hemen yan sayfada okuyabileceğiniz Hacking Team sızıntısı ile birlikte Flash Player eklentisinin ne kadar güvensiz olduğu bir kez daha ortaya çıktı. Adobe her seferinde bize yanında McAfee Security Scan Plus kakalamaya çalıştığı için zaten kendisine gıcığız. Öyleyse onu hangi akla hizmet hâlâ kullanıyoruz? Zorunluluktan tabii.

Neyse ki Flash'ı terk etme arzusunda yalnız değiliz. **YouTube** uzun süredir geliştirdiği HTML5 oynatıcısını artık destekleyen her tarayıcıda varsayılan olarak kullanıyor. Sürekli ziyaret ettiğimiz bir diğer site olan **Twitch** de bu aydan itibaren video oynatıcısını adım adım HTML5'e taşıyacağını duyurdu. Öte yandan **Mozilla** tarafından geliştirilen Shumway projesi, eski animasyonları JavaScript'e uyarlayarak güvenli biçimde çalıştırmayı hedefliyor.

Flash'ı şimdilik terk etmek zor, ancak çaresiz de değiliz. İlk adım olarak kullandığınız web tarayıcıda mutlaka eklentiyi tıkla-oynat moduna getirin. Chrome için "Eklenti içeriğinin ne zaman çalıştırılacağını kendim seçeceğim" seçeneğini işaretleyebilir, Firefox'ta da aynı ayarı **about:addons** sayfasından gerçekleştirebilirsiniz. Bu ayarı yaptıktan sonra Flash tabanlı video ve animasyonları oynatmak için üzerine tıklamanız gerekecek. Daha sonra dilerseniz Twitch ve YouTube gibi sitelere özel izin verebilirsiniz. Bunun haricinde, Flash Player'a bir güncelleme çıktığında bir an önce güncellemeyi ihmal etmeyin. Eğer bir servis gerekmediği halde sizi Flash'a bağımlı kılıyorsa, bir müşteri olarak rahatsızlığınızı dile getirmekten çekinmeyin. **-Eren**

HACKING TEAM

DEVLET YURTTAŞLARINI HACK'LEDİĞİNDE

5 Temmuz 2015 tarihinde İnternet tarihinin en önemli bilgi sızıntılarından biri gerçekleşti: 2003 yılında Alberto Ornaghi ve Marco Valleri adlı iki İtalyan yazılımcı tarafından kurulan ve etik dışı hizmetler sağladığından şüphelenilen **Hacking Team** adlı firmanın sırları nihayet ortaya döküldü. Bir firma çalışanının sistemine sızan kimliği belirsiz bir şahıs, Hacking Team'e dair ne var ne yok çalıp 400GB'lık koca bir paket halinde BitTorrent üzerinden paylaşıma açtı. Kısa sürede WikiLeaks dâhil olmak üzere birçok kanal tarafından alternatif erişim yolları sağlanan dosyalar, firmaya ait faturalar ve iç yazışmalar gibi çok önemli bilgiler içeriyor.

ORTAYA DÖKÜLENLER

Bizi ilgilendiren başlıca iki konu var. Bunların ilki, firmanın sahip olduğu 0day'ler, yani sıfırıncı gün zafiyetleri. Hacking Team dosyalarını inceleyen uzmanlar, Flash'tan tutun Windows işletim sisteminin ta kendisine, şimdiye dek hiçbir güvenlik yazılımı tarafından tespit edilemeyen açıklar keşfetti. Bu şu anlama geliyor: Böyle bir açığı kullanan kötü niyetli kişiler, özel hazırladıkları bir web sayfasını ziyaret edenlerin bilgisayarını anında ele geçirebiliyordu. Keşfedilen açıklar an itibarıyla yamanmış durumda; yazılımlarınızı güncellemeyi ihmal etmeyin.

Bizi ilgilendiren bir diğer konuysa Hacking Team'in müşteri listesi. Firma, dünyanın dört bir yanından onlarca hükümete ve devlet organına, istihbarat ve güvenlik birimine yıllar boyunca casus yazılım sağlamış. Ortaya çıkan faturalar ve yazışmalar, Hacking Team'in müşterileri arasında "Turkish National Police" yani **Emniyet Genel Müdürlüğü**'nün de bulunduğunu gösteriyor. 21 Haziran 2011 tarihinden bu yana hizmet aldığı ve en son Şubat 2015'te kontratını yenilediği belirtilen polis teşkilatı, karşılığında –paravan şirketler aracılığıyla– toplam 440 bin Euro yani 1 milyon TL'yi aşkın ödeme yapmış. Bilişim hukukçularına göre 2559 Sayılı Polis Vazife ve Salahiyetleri Kanunu ve 5271 Sayılı Ceza Muhakemesi Kanunu gereği polisin böyle bir yetkisi bulunmuyor.

ÖLÜNÜN ARKASINDAN

Hacking Team'in pazarladığı Remote Control System (uzaktan kontrol sistemi) özünde bir çeşit virüs diyebiliriz. Yazılımın özellikleri, çeşitli TV dizilerinde görüp belki de "hadi canım" dediğiniz türden: Her türlü yazışma ve görüşmeyi kaydetmek, adres defterine ve iletişim geçmişine ulaşmak, cihazın kamerasını ve mikrofonunu etkinleştirip kayıt almak, GPS sistemini etkinleştirip hedefin konumunu belirlemek... Tam teşekküllü bir gözetleme yazılımında ne arıyorsanız var.

wikileaks.org/hackingteam/emails/ arşivinden erişilebilen e-posta yazışmalarını incelediğimizde gördüğümüz üzere, polisin bu tarz bir yazılımı hedefine ulaştırmak için kullandığı yöntemlerden biri ne yazık ki insanın içini acıtır türden: Yetkili şahıs Avrupa Dersim Dernekleri Federasyonu'na ait bir bildiriye "Berkin Elvan ÖLÜMSÜZDÜR!" gibi ufak eklemeler yapıp "**BerkinElvan.docx**" adında bir Word belgesi olarak kaydetmiş ve Hacking Team'e göndermiş. Hacking Team de bu dokümanın içine virüs yerleştirip kullanıma hazır biçimde polise teslim etmiş... Kimin ya da kimlerin hedef alındığını bilmiyoruz, ancak bir polis yüzünden yaşamını yitiren 15 yaşında bir gencin adının kullanılarak insanların duygularını istismar etmekte sakınca görmeyen bir diğer polis karşısında kelimeler kifayetsiz kalıyor.



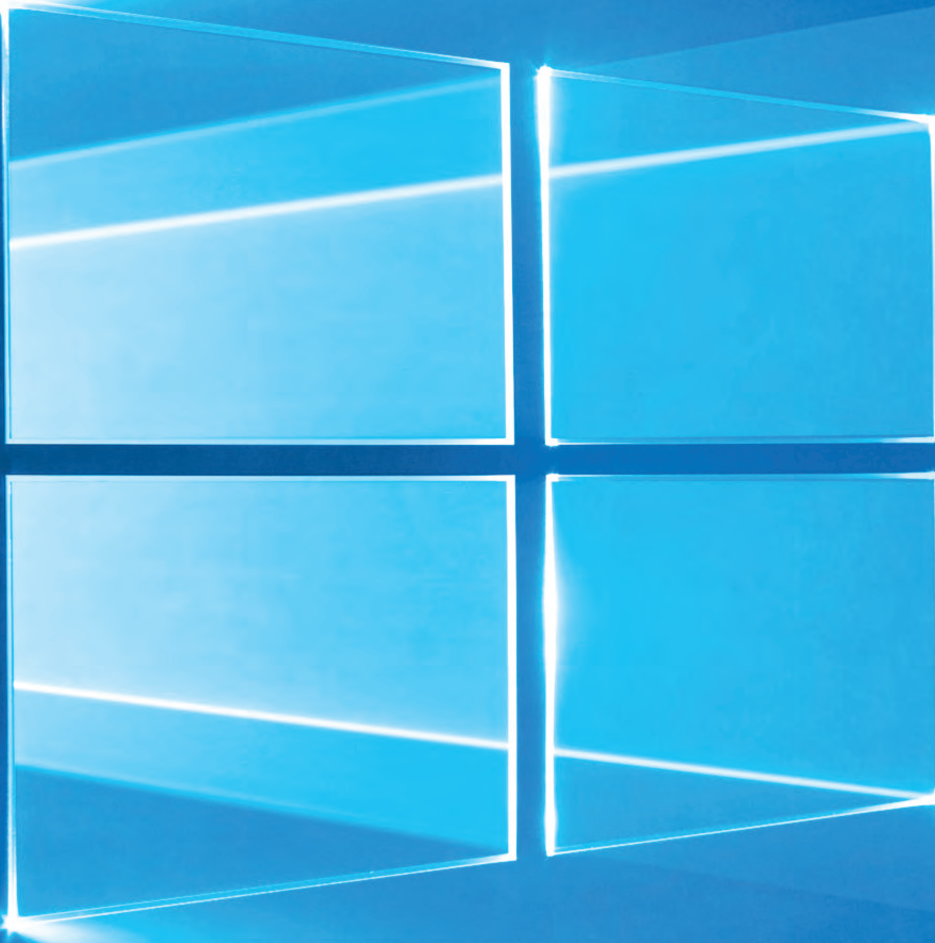
ÖZGÜR UÇKAN'I KAYBETTİK

Türkiye'de dijital özgürlük denince akla gelen ilk isimlerden biriydi Özgür Uçkan. Her zaman en ön saflarda mücadele etti ve dertlerimizi belki de hepimizden iyi, özellikle konunun uzmanı olmayanlar için anlattı. 1961 doğumlu hocamız, 10 Temmuz 2015 Cuma günü henüz 55 yaşında aramızdan ayrıldı. Bize çok şey katan bu değerli insandan edindiğimiz bilgileri yaşatmak, anısına borcumuz olsun.

SON PENCERE

EN YENİSİ EN İYİSİ Mİ?

-EREN OKKA & ERİM BİLGİN



İşletim sistemleri artık donanımla yazılım arasında köprü kurmaktan, kullanıcıya ve diğer uygulamalara temel hizmetler sağlamaktan çok daha fazlasını yapmaya çalışıyor. Linux dağıtımları bu konuda bir anlamda "haddini biliyor", ama Apple ve Microsoft için durum böyle değil. Her işinizi kendi ürün ve hizmetleri üzerinden halletmenizi istiyorlar ve bunu sağlamakta kararlılar.

Windows 10, Microsoft'un dediklerine bakılırsa, başlı başına bir ürün olarak yayınlanan son Windows. İşletim sistemi bundan böyle daha sık ve ücretsiz olarak güncellenecek, hem masaüstünde hem taşınabilir cihazlarda sorunsuz çalışacak ve bu şekilde sonsuza dek gelişen küresel bir işletim sistemi olarak varlığını sürdürecek. Eh, hayal kurmak serbest.

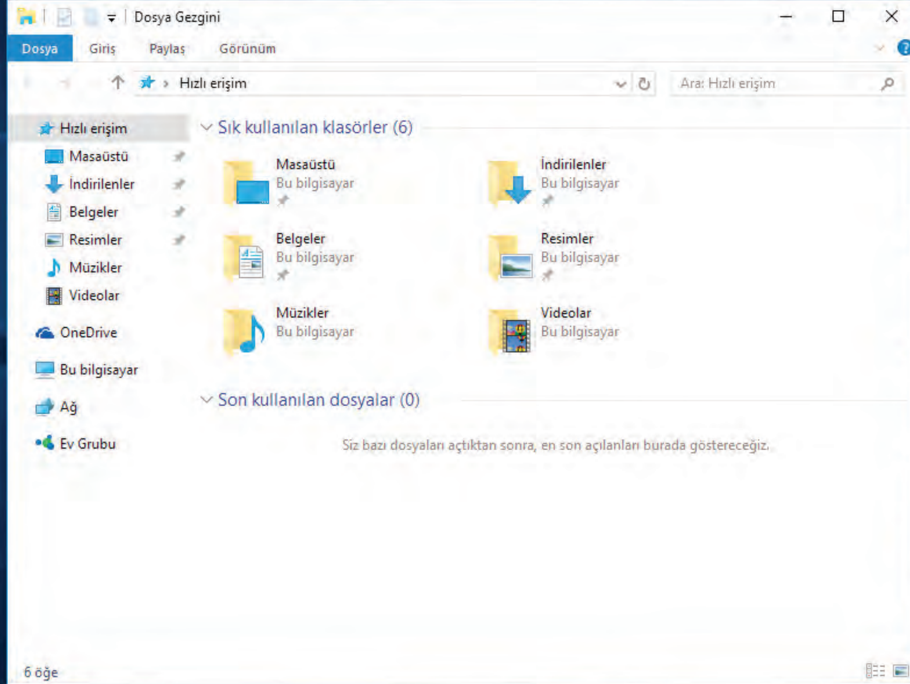
Geçtiğimiz on yıl içinde Vista ve 8'den ağzı yanan kullanıcılar haliyle 10'u üfleyerek yemek istiyor. Buna biz Oyungezer ekibi da dâhiliz. Bazılarımız için Windows 8, dumanı tüten bir felaketti; mobil cihazların popülerleşmesiyle Microsoft panik yaptı, yanlış kararlar verdi ve masaüstünü berbat etti. Bu grup halen Windows 7 kullanıyor. Bazılarımızsa 8'in ilk başta sinir bozduğunu kabul etse de, 8.1 sürümünden itibaren kendini toparlamakla kalmayıp 7'yi de aştığı görüşünde. Bu grupsa Windows 10'a umutla bakıyor.

Hangi gruptan olursak olalım, şu bir gerçek: En yenisi her zaman en iyisi olmuyor. İşte bu yüzden, aylardan beri göz attığımız Windows 10'u 29 Temmuz'da son haliyle karşımıza çıkar çıkmaz tekrar masamıza yatırdık. Yeniliklerini ve özellikle biz oyuncular için getirdiklerini inceledik. Eğer siz de henüz 7 veya 8.1'den 10'a geçip geçmemekte kararsızsanız, bu dosya ile şüphelerimizi birlikte gidermeyi planlıyoruz.

BAŞLAT MENÜSÜ

Çok basitti, çok. Ekranın sol alt köşesinde bir düğme vardı. Buna tıklayınca bir menü açılırdı, sisteminizde kurulu ne varsa orada pıt diye bulurdunuz. Windows 8 bu geleneği bozdu ve tam ekran açılıp insanın nevrini döndüren Başlat ekranını zorunlu kıldı. Yapılan haklı eleştirilerin ardından Microsoft nihayet orta yolu buldu ve Windows 10'da Başlat menüsü geri döndü.

Yeni menü hem görünüş hem işlev itibarıyla Windows 7'dekinden biraz farklı. Sol sütun eskisi gibi sık kullanılan programları listeliyor, yüklü tüm programlara ve diğer kısayollara erişim sağlıyor. Sağ tarafsa resmen Windows 8'deki Başlat ekranının küçük hali. Yine istediğiniz



uygulamaları buraya sabitleyebiliyor, boyutlarını ayarlayabiliyor ve sütunlara ayırabiliyorsunuz. Uygulamalar canlı kutucuk özelliğini destekliyorsa, hava durumu gibi bilgileri bir bakışta görüntüleyebiliyorsunuz. İhtiyaç duyanlar için gayet kullanışlı. Eğer bunlar ilginizi çekmiyorsa sorun değil, zira menüyü hem yatay hem de dikey olarak yeniden boyutlandırabiliyorsunuz. Bu kez hemen herkesi tatmin edecek bir tasarım yakalamayı başarmış Microsoft.

PENCERELER VE GENEL GÖRÜNÜM

Windows 10'un genel tasarımı 8.1 ile çoğu açıdan aynı, ancak yeni işletim sistemi yeni bir temayı beraberinde getiriyor. Pencereler daha minimal, daha düz, daha ince çerçeveli. 8'de ortaya yerleşen pencere başlıkları yine sola dayanmış. Gölgeler ve çıkıntılar olmayınca hangi pencerede çalıştığınızı algılamak bazen zor gelebilir; hele ki Windows 7'den geçiş yapıyorsanız. Zamanla alışacağımızı umuyoruz. Tasarımda halen bazı tutarsızlıklar söz konusu. Örneğin ekranın neresine sağ tuşla tıkladığınıza göre karşınıza farklı tarz bir bağlam menüsü çıkabiliyor. Kısmen törpülenmiş olsa da 8'deki masaüstü-mobil birlikteliği 10'da da "buradayım, alışın" diyor. Klasik tema yok. Windows 8'de yoktu, burada da yok. Meraklısı yine üçüncü parti yazılımlara başvurmak durumunda.

Windows 8'in masaüstünde saç baş yolduran başlıca özelliklerden biri, fare imlecini ekranın köşelerine götürdüğünüzde karşılaştığınız kötü sürprizlerdi. Windows 10'da çok şükür bu sıkıntı ortadan kaldırılmış, ekranın köşeleri daha kullanışlı bir başka özellik kazanmış. Bildiğiniz gibi Windows 7 sonrasında pencereleri ekranın sol ve sağ kenarlarına dayayıp ekranın yarı yarıya iki pencere arasında paylaşılmasını sağlayabiliyorduk. Windows 10'da pencereleri artık köşelere de dayayabiliyor, böylelikle ekranı üçe veya dörde de bölebiliyoruz. Bir pencereyi dayadıktan sonra Windows boşta kalan kısımda açık olan diğer pencereleri listeliyor; kalan bölgeyi tek tıkla ona ayırabiliyorsunuz. Bu özellik artık çoklu monitör de destekliyor.

Windows 10, diğer işletim sistemlerindeki çoklu masaüstü özelliğini de beraberinde getiriyor. Görev çubuğuna yerleşen yeni Görev Görünümü düğmesine veya klavyeden Win+Tab tuşlarına bastığınızda açılan ekranda, açık tüm pencereleri kuşbakışı görüntüleyebiliyor ve yeni bir masaüstü yaratabiliyorsunuz. Bu sistemin amacı farklı işler için kullandığınız pencereleri farklı birer masaüstünde toplayıp kolaylık sağlamak. Pencereleri bir masaüstünden diğerine sürükleyip bırakabiliyor, Ctrl+Win+Sol/Sağ tuşlarıyla masaüstleri arasında hızlı geçiş yapabiliyorsunuz.

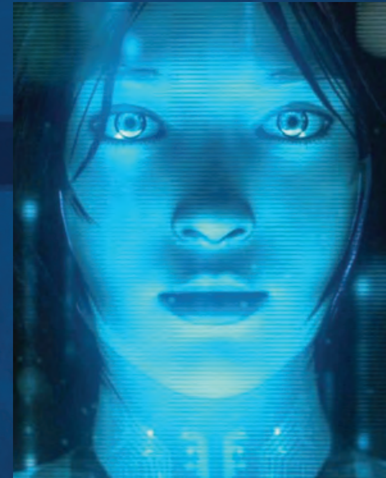
Windows 8'de her daim tam ekran çalışan UWP uygulamaları artık pencere biçiminde açılıyor ve herhangi bir masaüstü programı gibi kullanılabiliyor. İç görünümleri yine farklı olsa da en azından daha tutarlı ve kullanışlılar. Çalıştırdığınız zaman bir anda bambaşka bir evrene geçiş yaptığınızı hissetmiyorsunuz ve çalışma düzeniniz bozulmuyor.

OYUNCULAR İÇİN

Yakın zamanda tartışılan konulardan birisi, AMD'nin Mantle'ının DirectX 11'den daha iyi performans verdiğiydi. İnternette karşılaştığımız testler de, bizzat gerçekleştirdiklerimiz de bunu doğrular nitelikteydi. Fakat şu an AMD'nin kendisi bile yapımcılara "eğer Mantle ile ilgileniyorsanız, bundan böyle DirectX 12 veya Vulkan'a odaklamanızı tavsiye ederiz" diyerek Mantle'ın görevini

WINDOWS 9 NEREDE?

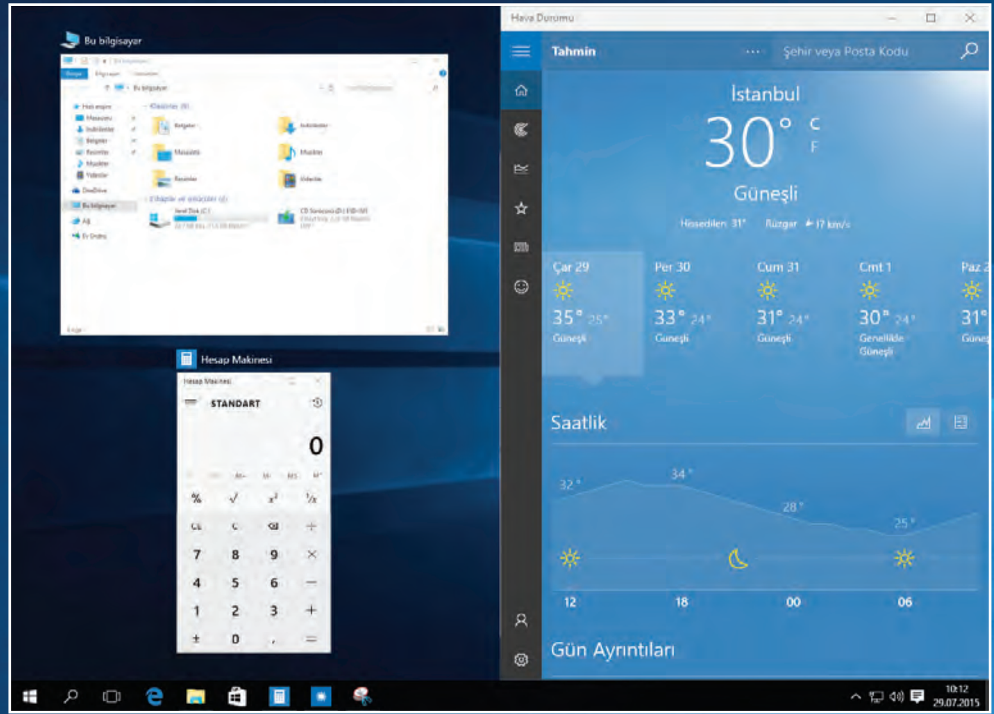
Microsoft çalışanları arasında, "Windows 10 o kadar iyi ki 8'den sonra 9 demeye dilimiz varmadı" gibi bir geyik dolaşıyor. Tabii ki gerçek neden bundan çok daha sıkıcı: Geriye uyumluluk. Birtakım programcılar eski yazılımlarda, içinde çalıştığı işletim sisteminin sürümünü tespit etmeye çalışırken "numarası 9'la başlıyorsa, Windows 95 veya 98'dir" gibi bir kod yazma hatasına düşmüş. Söylenen o ki Microsoft bu yazılımların işleyişini bozmamak için "Windows 9" ismini atlamak zorunda kalmış. Bizim için isminin ne olduğunun bir önemi yok tabii; düzgün çalışsın, varsın ismi "Windows Muhittin" olsun.



SESİME GEL

Microsoft'un sesli asistan programı Cortana, Windows 10'un temel özelliklerinden biri. Sorularınıza yanıt verebiliyor, istediğiniz bir uygulamayı çalıştırabiliyor, etrafta çalan müziği tanıyabiliyor, arama ve e-posta kayıtlarınızı okuyup yazı yazabiliyor... Tek bir yere sıkışmak yerine, Windows 10 içerisinde arama fonksiyonunun kullanıldığı her noktada bir seçenek olarak bulunuyor. Sorun şu ki Türkçe dil desteği yok; şimdilik sadece Almanca, Çince, Fransızca, İngilizce, İspanyolca ve İtalyanca destekliyor. İşletim sisteminin bölge ve dil ayarını değiştirerek Cortana'ya erişim sağlayabiliyorsunuz, ancak bu değişikliğin size Mağaza'da ve başka yerlerde sorun çıkarması muhtemel.





SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Windows 10'un sistem gereksinimleri 7 ve 8 ile aynı. 1GHz üstü işlemci, 1GB (32-bit) veya 2GB (64-bit) bellek, 16GB (32-bit) veya 20GB (64-bit) depolama alanı gerektiriyor. Tabii ki eğer akıcı bir performans istiyorsanız işlemci ve bellek rakamlarını ikiyle çarpmanız lazım.

YENİ TARAYICI

Internet Explorer ne acayipti, değil mi? Savaş suçları işlemiş hasta ve yaşlı diktatörler gibi inatla tutundu hayata. Yıllarca diğer tarayıcıların fersah fersah gerisinde kaldı, fakat piyasadaki varlığını hep sürdürdü. En büyük kullanıcı kitlesi, bilgisayarında yüklü gelen tarayıcıyı değiştirmekten aciz olan insanlardı. Windows 10'da Internet Explorer halen var, ancak işletim sisteminin varsayılanı Edge adında yepyeni bir tarayıcı. Microsoft'un bu denemesi kısmen başarılı bir sonuç koymuş ortaya. Gayet sade bir tasarımı var ve yapılan ilk testler gösteriyor ki performans bakımından Chrome ve Firefox ile yarışacak düzeyde. Öte yandan, eksik bir tarayıcı Edge. Şimdilik özellikle ileri seviye kullanıcılar için yeterince özellik sunmuyor. İlerleyen aylarda ekleneceği duyurulsa da, eklenti desteği yok mesela ve bu çok büyük fark yaratıyor.
Edge doğru yönde atılmış bir adım. Gelecekte hem Internet Explorer'ın, hem de rakip tarayıcıların pazar payından bir miktar çalacağını tahmin ediyoruz. Ancak şimdilik onu kullanmak için bir sebebimiz yok.

yerine getirdiğini ifade ediyor. Önümüzdeki aylarda DirectX 12'nin yükselişine tanık olacağımız aşikâr. Kendimiz test edebildiğimiz vakit daha net bir bilgi paylaşabileceğiz, ama oyunlarda kayda değer bir performans artışı bekliyoruz. Windows 10'un bu bağlamda bizim için en büyük artısı DirectX 12 desteği. Eğer yeni çıkan oyunları DX12 ile oynamak istiyorsanız geçiş yapmanız şart, zira Windows'un önceki sürümleri DX12 desteklemeyecek. Ekran kartı konusundaysa büyük olasılıkla bir sıkıntınız yok; son birkaç yıl içinde çıkan AMD ve NVIDIA ekran kartları hâlihazırda DX12 desteğine sahip. Emin olmak için kartınızın modelini internetten araştırabilirsiniz.

Windows 10'un çok işimize yarayacak, beklenmedik bir özelliği daha var. Herhangi bir pencerede Win+G tuşlarına bastığınızda karşınıza "Oyun çubuğunu açmak ister misiniz?" şeklinde bir soru çıkıyor. "Evet, bu bir oyun" deyip onayladığınızda, pencerenin üstünde beş düğmeli bir çubuk beliriyor. Buradan Xbox uygulamasına hızlı erişim sağlayabiliyor, ekran görüntüsü veya video kaydedebiliyorsunuz. Oyunun son 30 saniyesini otomatik olarak kaydetmesini sağlayabiliyor veya kaydı manuel olarak başlatıp durdurabiliyorsunuz. Fraps kadar işlevsel olup olmadığı tartışılır, ancak Windows 10'un hazırda böyle bir özellik barındırması bizim gibi oyuncular için önemli bir artı.

Xbox entegrasyonunun bizim için şimdilik daha az önem arz eden bir getirisiyse Xbox One'dan Windows 10 kurulu bir PC'ye veya tablete oyun yayını yapmak. Bunun için fazla bir ayar yapmanız gerekmiyor; cihazlar kablolu/kablosuz ağ üzerinden iletişim kuruyor, size bir tek Xbox One'ın ayarlarından "Allow game streaming to other devices" seçeneğini etkinleştirmek ve Xbox One kontrol cihazınızı USB üzerinden bilgisayarınıza bağlamak kalıyor. Eğer bağlantınızda bir sıkıntı yoksa kayda değer bir gecikme veya takılma yaşamıyorsunuz, ama dilerseniz aktarılan görüntü kalitesini düşürüp performansı artırma şansınız var.

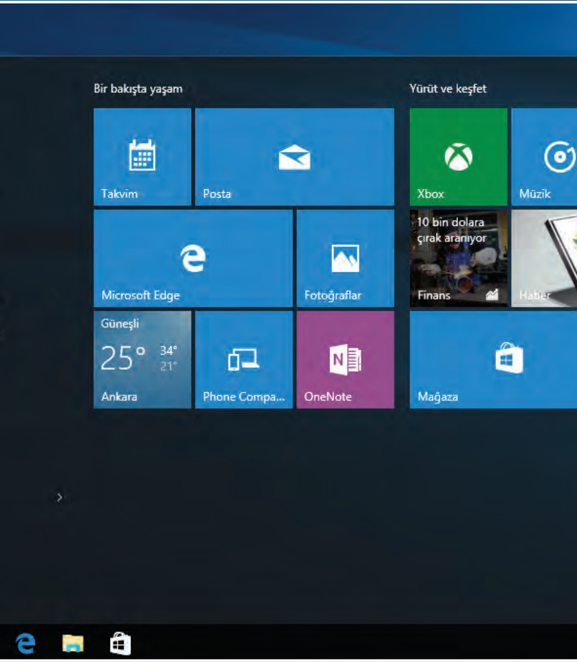
Oyuncuların taşıdığı bir endişe, uyumluluk sorunu. Kendimiz henüz bu konuda deneyim sahibi değiliz, ancak internette yazılıp çizilenler bu konuda ciddi bir sıkıntı olmadığını ortaya koyuyor. Windows 7'de ve 8'de çalışan oyunların çoğu 10'da da aynı şekilde çalışıyor. Somut bir örnek vermek gerekirse, Windows 10 yayınlandıktan hemen sonra GOG'daki oyun arşivinin yaklaşık %85'inin Windows 10 ile uyumlu olduğu ve geri kalanı için de uğraşıldığı açıklandı. "Eski güzel oyunlar" bile çalışıyor yani. Yeni oyunlardaki olası sorunların da oyun yamaları ve sürücü güncellemeleriyle ortadan kaldırılacağını tahmin ediyoruz.

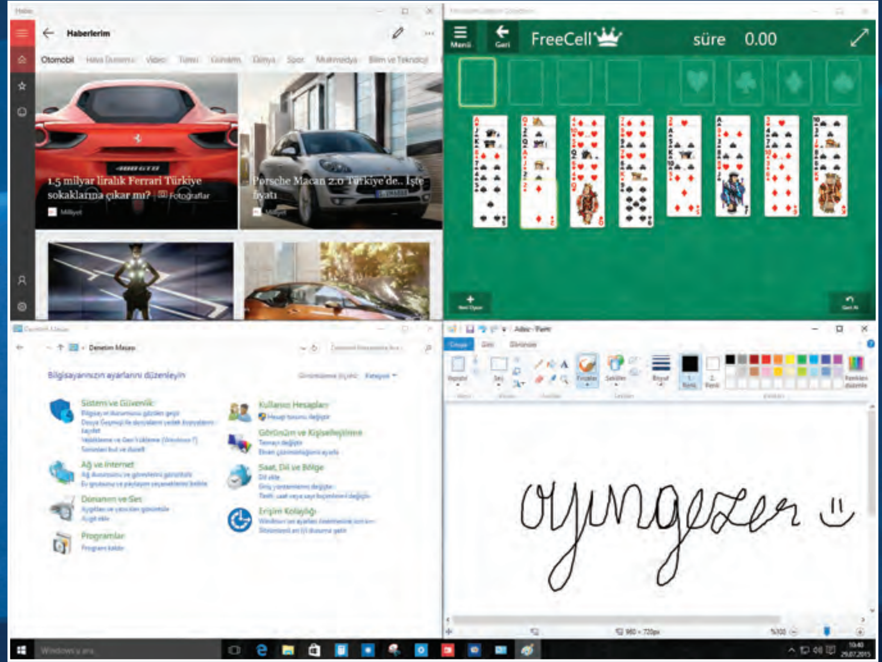
SÜRÜMLER VE FİYATLANDIRMA

Windows 10'un Home, Pro, Enterprise ve Education olmak üzere başlıca dört ayrı sürümü var. Bunlardan sadece ilk ikisi bizi ilgilendiriyor ve çoğu kullanıcı için Home sürümü yeterli; Pro sadece BitLocker, Hyper-V ve Active Directory gibi ihtiyaç duymadığımız ileri seviye özellikler sunuyor. Bunların dışında bir de gizli fark var: Home sürümünde, işletim sistemine gelen temel güncellemeleri kurmak zorundasınız. Otomatik gerçekleşiyor ve reddedemiyorsunuz. Profesyonel sürümde ise bu konuda seçim şansına sahipsiniz. Bu iki sürüm –ücretsiz geçiş hakkınız yoksa– sırasıyla 119$ ve 199$'lık fiyat etiketine sahip.

Windows 7 veya Windows 8'in yasal bir kopyasına sahipseniz, işletim sisteminizi önümüzdeki bir yıl içerisinde ücretsiz olarak Windows 10'a yükseltebiliyorsunuz. Bunu hiçbir veriyi kaybetmeden otomatik bir güncellemeyle de halledebilirsiniz, Microsoft'un kendi sitesinden işletim sisteminin resmi ISO'sunu indirip bir USB bellek veya DVD aracılığıyla sıfırdan kurulum yaparak da. Bu işlem korsan kullanıcılar tarafından da gerçekleştirilebiliyor, ancak haliyle Windows 10'a geçtiğinizde yasal bir kopya sahibi

Windows 10'un çok işimize yarayacak, beklenmedik bir özelliği daha var. Herhangi bir pencerede Win+G tuşlarına bastığınızda karşınıza "Oyun çubuğunu açmak ister misiniz?" şeklinde bir soru çıkıyor. Siz de "Evet" derseniz, yeni bir özellikle karşılaşıyorsunuz





olmuş sayılmıyorsunuz. İki gün sonra "anahtar isterim, lisans isterim, aktivasyon isterim" diye başınıza ekşirse şaşırmayın.

YENİ İŞ MODELİ

Microsoft, Windows ile var oldu, Windows ile büyüdü. Her yeni sürümde korsanla mücadele etmek, orijinal kopyaların satılmasını sağlamak ve Windows kullananların yüzdesini artırmak için elinden geleni yaptı. Windows 10 ile birlikte Microsoft'un ekonomik stratejisinde ciddi bir değişimin başladığını görüyoruz. Microsoft, artık doğrudan işletim sistemi satışlarından para kazanmayı beklemiyor. Bunun yerine, sürekli olarak güncellenen ve üretkenlik üzerine kurulan modern teknoloji pazarının yüzdelerini ele geçirmeyi umuyor. Bu hareket, Microsoft gibi yıllardır "modanın" biraz gerisinde kalmış bir şirket için zor olabilir.

Microsoft'un planı, herkesi Windows 10 kullanıcısı yaptıktan sonra işletim sistemini sürekli olarak güncelleyerek bir nevi "tek bayrak, tek millet" kafasında ilerleyen bir akış sağlamak. Eski sürümlerin kullanıcı sayısı azaldıkça Microsoft'un artık getirisi olmayan bu sürümlere ayırdığı kaynaklar da kısılacak. Tek bir sistemi yaymak ve geliştirmek üzerine odaklanan geliştiriciler, tüm platformlar arasında kusursuzca işleyen bir sistem kurabilecek.

Peki, para bunun neresinde? Uygulamalarda tabii. Microsoft'un bazı başarılı programlarını şimdiden OS X ve Linux ortamlarında görebilmeye başladık. Markasını her yerde ve herkesin kullandığı bir hale getirerek, Microsoft da rakipleriyle aynı altyapıyı oluşturmaya çalışıyor. Misal, ücretli hizmetlerini kullanmasanız dahi Google'sız bir dünya düşünemezsiniz. Microsoft da aynı şekilde, hayatınızın ayrılmaz bir parçası haline gelmeyi hedefliyor. Bunun için de herkesi düşük fiyatlarla, hatta ücretsiz ürünlerle kendi çatısı altında toplaması lazım.

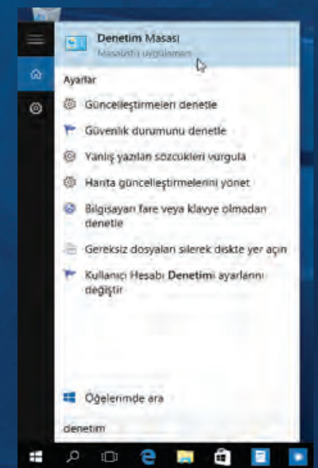
GEÇELİM Mİ?

Eğer halen Windows 7 kullanıyorsanız ve 8'e bilerek geçmediyseniz, Windows 10 mükemmel olmasa da daha iyi bir tercih. Microsoft iki dünyayı birbirinden ayrı tutmak için bu kez daha çok çaba sarf etmiş, ancak mobil dünya ister istemez halen masaüstüne belirgin biçimde taşıyor. Eğer bir Linux dağıtımına veya OS X'e geçmek gibi bir planınız yoksa, bu konudaki duruşunuzu biraz esnetmenizi öneririz. Aksi takdirde Windows 10'un birçok getirisinden kendinizi mahrum bırakacaksınız. Ama bir süre daha Windows 7 kullanmaya devam etmek istiyorsanız, dünyanın sonu değil.

Eğer şu an Windows 8.1 kullanıyorsanız, kaybedeceğiniz pek bir şey yok. Sizi rahatsız edebilecek belki de tek şek yeni pencere ve simge tasarımları gibi ufak detaylar. Buna karşılık getirdiği birçok yenilik, DirectX 12 desteği ve ücretsiz yükseltme imkânı sayesinde Windows 10 epey cazip görünüyor.

30 Temmuz itibarıyla yerli ve yabancı kaynaklardaki yorumlara baktığımızda durum şu: Windows 10'a tamamen sorunsuz bir geçiş süreci yaşayan ve sonrasında performans artışı gözleyenler çoğunlukta, ama ufak tefek arızalar ve performans kaybı yaşayanlar da var. Aceleniz yoksa ve meraktan ölmüyorsanız, en azından birkaç hafta beklemenizi tavsiye ederiz. Bu süre içerisinde bariz hataların çoğu ortadan kalkmış olacaktır. Bir de ne olur ne olmaz, işinizin gücünüzün ortasında yükseltmeyin ve öncesinde yedek almayı ihmal etmeyin.

Windows 10 bitmiş bir ürün değil, ancak güzelliği de burada. Microsoft eğer planlandığı gibi bundan böyle sorunları daha hızlı çözerse ve yeni özelliklere daha çabuk erişim sağlarsa, Windows 10 için gönül rahatlığıyla "en iyisi" diyebiliriz.



GAIA

DOĞA ANA KIRGIN, DOĞA ANA KIZGIN

Bizi doğuran, doyuran, koruyan toprağa ihanet ettik. Yeryüzü yüzyıllar boyunca kardeşlerimizin batıl inançlar uğruna dökülen kanıyla yıkandı. Bir zamanlar ekip biçtiğimiz bereketli tarlalar şimdi çorak arazilerden ibaret. Berrak nehirlerine boşalttığımız atıklar gezegenin damarlarını tıkıyor. Gökyüzü dumanlı, denizler sarhoş, mevsimler şaşkın... Sapkınlığımızı ya biz durduracağız, ya da onlar.

Bilinç sahibi bir varlık olarak doğa, birçok din ve mitolojinin temel unsuru. İnsanlık tarihinin hangi dönemine giderseniz gidin doğayı simgeleyen ve zamanla birbirine vesile olan anaç bir varlığın izlerine rastlayabilirsiniz. Öyle ya da böyle, günümüzün kültür öğeleri arasında da kendini belli ediyor. İlgi alanımız gereği oyunlardan örnek vermek gerekirse akla gelen ilk isim *God of War* serisindeki Gaia elbette. Yunan mitolojisindeki aynı adlı tanrıça, seri boyunca oyunun öyküsünü anlatıyor ve ilerleyen aşamalarda ekranda vücut buluyor. Japon rol yapma oyunlarındaki kişileştirme sanatı birçok farklı yapımda, örneğin *Final Fantasy VII*'nin alt bölümlerinde karşımıza çıkıyor. Hatta serinin bir parçası olan *The Spirits Within* filmi doğrudan bu tema üzerine kurulu. Hiçbirini oynamadıysanız en azından *Age of Empires* serisini biliyorsunuzdur. Bu serideki ağaçlar ve hayvanlar gibi doğal varlıklar Gaia veya Mother Nature adında, oyuncular tarafından seçilemeyen bir uygarlığa ait.

Günümüzde tabiata dair bu tarz düşünceleri Gaia felsefesi ve onun bir alt kümesi olan Gaia hipotezi olmak üzere kabaca iki grupta inceleyebiliriz. Bunların ilki soyut ve ruhani, ikincisiyse daha somut ve bilimsel fikirler içeriyor. Peki ya bunların gerçeklik payı var mı? Günün birinde Tabiat Ana ile bekçileri bizi yola getirmenin veya bizden kurtulmanın peşine düşecek mi?

GAIA FELSEFESİ

Bilimsel düşüncenin gelişmediği çağlarda insanlar evrendeki olguları açıklamak için efsanelere başvururdu. Çakan şimşek Thor'un çekicinden çıkan kıvılcım, Samanyolu (Milky Way) tanrıça Hera'nın göğsünden akan süttü. Kimi zaman doğanın ta kendisi dişil bir varlık, bir anne olarak tasvir edildi. Bunun nedeni tabiatın doğurganlığı, bereketi, besleyici ve yaşam verici özelliğiydi. Türkçe *doğa* sözcüğü de Latince karşılığına uygun biçimde *doğmak* fiilinden türetilmiştir.

Yunan mitolojisinde Gaia ve Rhea, Anadolu'da Kibele, Roma'da Magna Mater birer ana tanrıça figürüydü. Türk mitolojisindeki karşılığına baktığımızda Yer Tengri, Yer Ana, Toprak Ana, Ötüken veya Etügen Eke olarak adlandırılan bir varlığa rastlıyoruz. İnanışa göre insanlar ve diğer ölümlü canlılar Gök Baba - Yer Ana birlikteliğinden doğmuştu. Sonsuz bir hayat gücüne sahip olan yeryüzü, canlı bir varlıktı. Ruh hali ağaçların durumuna bakılarak anlaşılabilirdi; eğer ağaçlar sağlıklıysa ve bol meyve veriyorsa, Toprak Ana'nın insanlardan hoşnut olduğu anlamına gelirdi.

İlerleyen çağlarda; astronomi ile astrolojinin, kimya ile simyanın henüz ayrışmadığı dönemlerde Dünya'nın devasa bir organizma olabileceği düşüncesi halen yaygındı. Isaac Newton gibi meşhur bilim insanları dahi bu doğrultuda görüş belirtmişti. İnsan vücudunun işleyişini öğrendikten sonra inanışlarımız, özünde aynı kalmakla birlikte ayrıntı kazandı. Yeryüzündeki toprak Gaia'nın vücudu, deniz ve ırmaklar dolaşım sistemi, atmosfer solunum sistemi, üzerinde yaşayan canlılarsa sinir sistemi olarak nitelendirildi. 1979 yılına geldiğimizde iyice ete kemiğe bürünen bu fikir, *Gaia hipotezi* adı altında yeniden popülerlik kazandı.

ANA TANRIÇA

Yunan mitolojisinde Gaia, yeryüzünün ta kendisi, arzın vücut bulmuş halidir. Evrendeki her şeye o hayat vermiştir. Khaos'un ardından gelen ana tanrıdır ve sonraki tüm tanrıların ve titanların annesi, yaratıcısıdır. Zeus dâhil olmak üzere panteondaki çoğu tanrı Gaia ile gökyüzünü temsil eden Uranos'un birlikteliğinin ardından doğmuştur. İsmi doğrudan "yer" veya "toprak" anlamına gelir (bkz. *jeoloji* gibi sözcükleri oluşturan *geo-* ön eki).





BİR KIZILDERİLİ ATASÖZÜ ŞÖYLE DER: "İLKBAHARDA USUL USUL YÜRÜ, TOPRAK ANA HAMİLEDİR."

GAIA HİPOTEZİ

Kimyager James Lovelock tarafından *Gaia: Dünya'daki Yaşama Yeni Bir Bakış* adlı kitabında ortaya koyulan ve mikrobiyolog (aynı zamanda Carl Sagan'ın ilk eşi) Lynn Margulis tarafından desteklenen Gaia hipotezi, bugün bu konuda yapılan çoğu tartışmanın temelini oluşturuyor. Öne sürülen düşünce, canlı organizmaların ve inorganik maddelerin Dünya'nın biyosferini oluşturan dinamik bir sistemin parçası olduğunu ve bu sistemin yeryüzünü yaşama elverişli tutacak biçimde düzenlediğini ifade ediyor. Lovelock'un teleolojik bir iddiası yok; yani doğanın bu işleyişte herhangi bir amaç güttüğünü ileri sürmüyor.

Bilim insanları bu hipotezin *kısmen* doğru olduğunu kabul ediyor. "Etkileşimli Gaia" olarak adlandırılan tanıma göre gezegendeki biyota, abiyotik dünyayı atmosfer koşulları gibi belirli yönlerden etkileyebiliyor. Diğer bir deyişle, evet, canlıların ve çevrenin evrimi etkileşim halinde. Yeryüzündeki organizmalar elbette Dünya'nın yapısını bir ölçüde değiştiriyor. Ancak bunun ötesine geçtiğiniz vakit bilim dünyasının desteğini yavaş yavaş kaybediyorsunuz.

Gaia hipotezinin bir sonraki aşaması, biyosferdeki değişimlerin tüm canlı organizmalar tarafından koordinasyon içinde gerçekleştirildiğini iddia ediyor. Hep birlikte Gaia olarak adlandırılan bir varlığın parçası olan canlılar, sadece kendilerinin değil, Gaia'nın da metabolizmasını koruma eğilimi gösteriyor. Sistem kendini dengede tutarak yaşama elverişliliğini sürdürüyor. Kimileri işi bir adım öteye götürüyor ve Dünya'nın barındırdığı biyosferin bir tezahürü olarak ortak bir bilince sahip olduğunu, yeryüzündeki koşulları *bilinçli olarak* idare ettiğini ileri sürüyor. Bu görüşe göre Gaia bir metafor değil, kanlı canlı bir varlık. Ancak iş bu noktada doğa bilimlerinden tamamen ayrılıyor ve teolojinin sınırlarına giriyor.

DÜNYA VE BEN

Biyoloji her ne kadar birtakım kullanışlı tanımları beraberinde getirse de neyin canlı bir organizma sayılıp neyin sayılamayacağı tartışmaya açık bir konu. Örneğin insan vücudu aynı zamanda sayısız mikroorganizmaya ev sahipliği yapan, başlı başına bir sistem. Aynı düşünceyi gezegen ölçeğinde uygulayamaz mıyız? Bize ve diğer milyarlarca canlıya ev sahipliği yapan Dünya da "bizim gibi" olamaz mı? Her nasıl ki kendi vücudumuzun bütününe "ben" diyorsak, yeryüzündeki biyokütlenin toplamını da benzer şekilde tanımlayamaz mıyız?

Gaia hipotezine getirilen eleştirilerden biri, canlılığın üreme gereksinimini yerine getirmediği yönünde. Fakat yıldız sistemlerinin oluşumunu milyonlarca yıl süren bir üreme çeşidi olarak değerlendirmek mümkün. Bu durumda sadece Dünya değil, diğer tüm gezegenler ve gök cisimleri de canlı sayılabilir. Öte yandan Dünya'da yaşam eğer panspermi ile başladıysa, yani eğer evrenin bir başka köşesinden gelip gezegenimizi tohumladıysa, bu da Gaia hipotezini destekleyen bir olgu olarak kabul edilebilir.

Her bilimsel düşünce gibi Gaia hipotezi de ortaya atıldığı günden bu yana sınanıyor. Lakin bilim insanları bu zamana kadar bu görüşü destekleyen yeterli kanıt bulamadı. İlk yıllarında neo-Darwinizm ile çelişiyordu; son otuz yılda bilim dünyasında yaşanan gelişmeler de hipotezin destekçilerini memnun etmedi. Zaten bu yüzden kendisine halen "hipotez" diyoruz, "teori" değil. Bilim dünyasından destek göremeyen Gaia, günümüzde daha ziyade New Age akımının bir parçası, bir bakıma panteizm ile eşdeğer bir inanç olarak kendini gösteriyor. Diğer yandan bazı çevreciler, bu varlığı mücadelelerine duygusal bir yaklaşım katmak adına kullanıyor.

Bilimin bakış açısına göre doğa ve evren kayıtsızdır; atfettiğimiz iyi veya kötü sıfatların ötesinde, kaotik bir sistemdir. Doğal felaketleri "ilahi adalet" olarak nitelendirenlerin aksine kin gütmez, intikam almaz, kimseyi "bilerek" cezalandırmaz. Lakin olur da varlığımızı hissediyorsa, bize sunduklarına nasıl ihanet ettiğimize tanık oluyorsa, Doğa Ana bizi affetsin. **-Eren**



DOĞANIN DENGESİ

Yeryüzündeki her şeyin kusursuz bir denge üzerine kurulduğuna dair kuvvetli bir inanç söz konusu. Gaia hipotezinin öne sürdüğü temel düşüncelerden biri de bu: Dünya'daki canlıların tümünün oluşturduğu bir süperorganizma, kendi içinde sürekli bir denge sağlıyor. Lakin bugün modern ekolojide popülasyon dinamiklerine ve doğal kaynaklara dair bildiklerimiz böyle bir dengenin var olmadığını gösteriyor. Bilim insanlarına göre Gaia hipotezinin destekçileri homeostazi kavramını yanlış anlamış durumda.



DELiKLi KART

DELİK VARSA BİR, DELİK YOKSA SIFIR

Uzay çağına ait olduğunu kanıtlamak istercesine havalı bir isme sahip olan katı hal sürücüleri, dâhili veya harici sabit diskler, parmak kadar USB bellekler ve ufacık bellek kartları bugün veri depolamakta başlıca tercihlerimiz. Biraz geriye gidince DVD ve CD'ler, öncesindeyse disket ve kasetler hayatımızın önemli birer parçasıydı. Daha eskisini birçoğumuz yaşımız tutmadığı için hatırlamıyoruz ama, o eski güzel günlerde bilişim dünyasında çok ilginç bir teknoloji hüküm sürüyordu.

ULUSLARARASI İŞ MAKİNELERİ

Çok eskilere, mesela Taş Devri'ne gidelim. Gerçeğinden değil, çizgi dizi olanından bahsediyoruz tabii. Fred Çakmaktaş'ın işe girip çıkarken dinozora dişlettiği kartı hatırlıyor musunuz? Hah, işte onu dinozordan ziyade analog bir saate bağlı çalışan bir makine olarak düşünün. İşyerlerinde personelin çalışma saatlerini kayıt altında tutmak amaçlı kullanılan bu makinenin kayda değer ilk örneği 1888'de icat edilmişti. Birkaç yıl içinde seri üretime geçildi ve büyük başarı elde edildi. 1900-1911 yılları arasında ortaklıklar kuran ve iki kez isim değiştiren ilgili firma, 1924 yılında International Business Machines yani **IBM** olarak son bir kez yeniden adlandırıldı.

Ama onu bir kenara bırakalım ve müzik kutularını düşünelim; mekanik enerjiyle çalışan, kurmalı veya çevirmeli müzik kutuları. Okullarda teneffüs zili, evlerde kapı zili, işyerlerinde santral müziği olarak zihnimize işlenen *Für Elise*, müzik kutularının da vazgeçilmezi. Peki ya Beethoven'ın notaları o küçücük kutudan nasıl çıkıyor? Merak edip de içini açtıysanız, çevrilen kolun, üzerinde ufak çıkıntılar bulunan metal bir silindire bağlı olduğunu görmüşsünüzdür. Kolu çevirdiğinizde silindir döner ve çıkıntılar hemen bitişiğindeki metal tarağın dişlerine çarparak ses çıkarır.

Bu iki teknolojiyi birleştirdiğinizde karşınıza farklı uygulama alanları çıkıyor. Örneğin karmaşık bir deseni delikli bir kâğıda işleyip, dokuması için bir makineye verebiliyorsunuz. Ya da bir besteyi aynı şekilde kâğıda kaydedip, bir piyanonun notaları kendi başına çalmasını sağlayabiliyorsunuz. Görüldüğü üzere kâğıdın üzerine belirli bir düzende açılan delikler hem bir veriyi, hem de takip etmesi gereken komutları simgeliyor. Elektronik bilgisayarların öncülü olan veri işleme makinelerinin yanı sıra ilk bilgisayar yazılımları da böyle delikli kâğıtlar, daha doğrusu delikli kartlar kullanıyordu işte.

BİLGİSAYAR ÇAĞI

İlk örneklerden biri olan **Hollerith** kartları, biletçilerin tren biletleri üzerinde delikler açıp yolcunun dış görünüşünü betimleyişini örnek alıyordu. Aşağı yukarı bir kâğıt para boyutlarındaki, 12 satır ve 24 sütun barındıran bu kartlar genel kullanıma uygun tasarlanmıştı. Onu takip eden IBM kartları ise 80 sütunluk tasarımıyla resmen bir standart yarattı. Öyle ki, programcılar bilir, günümüzde de bir program satırına yazılabilecek (tavsiye edilen) azami karakter sayısı 80'dir. Bu sayı delikli kartlardan terminallere, oradan da günümüze ulaşmıştır.

Geçmişte de işler bugünkünden pek farklı değildi. İnsanlar daktilo benzeri bir makinenin başına oturuyor, tuşlara basıp kartlar üzerinde delikler açıyordu. Elbette o zamanlar program yazmak çok daha zahmetliydi; makinenin anladığı dilden konuşmak, sıfırları ve birleri aynı bir müzik parçasının notaları gibi tek tek kâğıda dökmek gerekiyordu. İlkel bir yöntem olsa da kendine has bir güzelliği vardı: Bugün kâğıt-kalemle ilişkisini bilgisayarlar sayesinde/yüzünden kesen bizler, bir zamanlar bilgisayarlarla dahi bu şekilde iletişim kuruyorduk. **-Eren**



1955 yılına ait, 62.500 karttan oluşan 5MB'lık bir bilgisayar programı
(Kaynak: Computer History Museum)

IBM VE SOYKIRIM

Teknoloji, özünde "iyi" veya "kötü" olmasa da onu hangi amaçla kullandığınıza göre farklı etki gösteriyor. Bu etkiyse bazen insanlık tarihini değiştirecek kadar büyük bir sonuç yaratabiliyor. Gazeteci Edwin Black'in 2001'de kaleme aldığı *IBM ve Soykırım* adlı kitap da işte böyle bir olayı konu ediniyor. Bilişim tarihini şekillendiren başlıca firmalardan biri olan IBM, Amerika menşeli olsa da ismindeki "Uluslararası" takısı boşuna değil. Sorun şu ki, Black'in iddiasına göre, IBM'in Almanya ayağı II. Dünya Savaşı döneminde Hitler rejimini destekliyordu. Partinin farklı etnik grupları tespit edebilmesi amacıyla 1933'teki nüfus sayımına bizzat yardımcı olmuş, maddi çıkar amaçlı birtakım gizli anlaşmalar gerçekleştirmişti. IBM öne sürülen kanıtları reddetmese de yazarın vardığı sonuçları eleştirmiş, döneme ait dokümanların savaş zamanında yok olduğunu iddia etmişti. Sonuçta tüm bunların gerçek olup olmadığını bilmiyoruz ama bir düşünmekte fayda var: Delikli kartlar döneminde bunlar yapılabiliyorsa, sosyal ağlar döneminde neler yapılmaz?

pixel



HABERLER

■ Bu ayı iki belgesel haberiyle açıyoruz: Bunlardan ilki The Definitive History of Shenmue, diğeri ise Kicstarter'dan bağış toplama aşamasında olan Inside Midway's '90's Revolution… Inside Midway 2017'de beklenirken, Shenmue'nin eli kulağında…

■ Shenmue demişken Shenmue III'ün Kickstarter rekoru kırarak kampanyasını sonlandırdığını duymuşsunuzdur sanırım.

■ Sony ve Nintendo'nun araları bozulmadan önce geliştirdikleri konsol Nintendo Playstation Superdisc'in prototipi bulundu! eBay'den kaça gider kim bilir… tinyurl.com/ogz-nintendo-playstation

■ 1997'de bilgisayarlarımızı şenlendiren Dedektif Fırtına yeniden yapılıyor.

■ Bir yeniden yapılma haberi de PS2 oyunu Odin's Sphere'e ait. PS4, PS3 ve Vita'ya gelecek.

■ Star Wars: KOTOR II'ye güncelleme geldi. Gerçekten. Artık hayranların hazırladığı, geliştiricilerin de onayladığı ünlü tamamlayıcı mod TSLRCM, Steam Atölye'den kolayca kurulabiliyor.

■ Scart kablosu aramaya son! Eski nesil konsolları da HDMI aracılığı ile televizyonlarımıza bağlamayı sağlayan bir cihaz olan TheRetroClarity'nin ilk Kickstarter denemesi hüsranla sonuçlansa da yapımcısı bir süre sonra ön siparişleri yollayacağını belirtmiş.

■ Geçtiğimiz sene bir Kicstarter projesi olarak ortaya çıkan ve C64 müziklerinin elden geçirilerek hazırlandığı ve gelmiş geçmiş en iyi 'retro remake' albüm olarak kabul edilen Re-Information

Ne andı be!



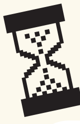
Mayın Tarlası

O gün bu gündür hâlâ şansına küfredenlerin olduğu rivayet edilir…
-Ömer

KARAKTER EVRİMİ: Goku



Dragon Daihikyo (1986) | Shen Long no Nazo (1986) | Super Butouden (1993) | Ultime Menace (1994) | Final Bout (1997)


DÜNDEM

CHRONO TRIGGER GELİYOR!

Fakat?

Mart ayından beri gözümüzü yollarda bırakan *Chrono Trigger* nihayet bu ay Batı topraklarına geliyor dostlar. Artık ekran görüntülerine bakmaktan, haberlerini okumaktan, aşkından ölüp bitmiştim ama beklediğimize değecek gibi görünüyor. Japonların aylardır konuştuğu oyunun (Ömer'e de sordum, "Evet abi aylardır bunu konuşuyoruz biz" dedi) kısa sürede elde ettiği devasa başarıyı düşünürsek kendisine ofisimizdeki kral süitini ayırdık bile (TV'nin altındaki oyun çekmecesi).

Chrono Trigger'ın Uzakdoğu'daki notları olağanüstü olsa da pek çok oyuncuyu şaşırtan bir durum var. Oyun çıkmadan önce uzun süre basına gösterilen ekran görüntülerinde yer alan karlı dağ turu ve oyunun son halinde yer almıyormuş mesela. Hayır, işin ilginç tarafı **Akira Toriyama**'nın oyunun kapağı için hazırladığı görsel de tamamen bu turu resmediyor hâlbuki. Gene Ömer'e sordum bu durumu, "Abi valla biz de şaşkınız" dedi. Garip.

Oyunun son halindeki tek fark bu da değilmiş üstelik, oyun fuarlarında duyduğumuz bazı müzikler de çıkarılmış ya da biraz değiştirilmiş. Ayrıca ROM'u inceleyen oyuncular, oyunda gözükmeyen bir karakter sprite'ı da bulmuşlar. Bu da gizli sekizinci bir oynanabilir karakter dedikodularını doğurdu tabii ama oyunu bitiren Japon oyuncuların söylediğine göre kimse öyle bir şey görememiş. Belki bir kıyak yaparlar da Batı sürümüne yetiştirirler diye umut ediyorum bu yarım kalan fikirleri ama Ömer "Öyle bir şey olursa sizi döveriz abi" diyip katanasını çekti bir anda. Çok da ciddiydi (*Sessha wa itsumo shinkoku de gozaru - Ö*).

Sonuç olarak şimdiye kadar gördüğüm, duyduğum ve okuduğum kadarıyla bu oyun beni fena kilitler gibi geliyor başına. Hele ki zaman yolculuğu konsepti! Nasıl 22 gün daha beklerim onu düşünüyorum yeminle. Ama sindire sindire bitireceğim, çünkü ne kadar başarılı olursa olsun devamı gelmez gibi geliyor bana. Zira **Hironobu Sakaguchi, Yuji Horii, Akira Toriyama, Kazuhiko Aoki, Masato Kato, Yasunori Mitsuda, Nobuo Uematsu** gibi all-star kadro bir daha kolay kolay gelmez bir araya. Bir de Emel Sayın olsa Mavi Boncuk 2 olacakmış yani, o derece... **-Emre**

[Orijinal Tarih: Ağustos 1995]

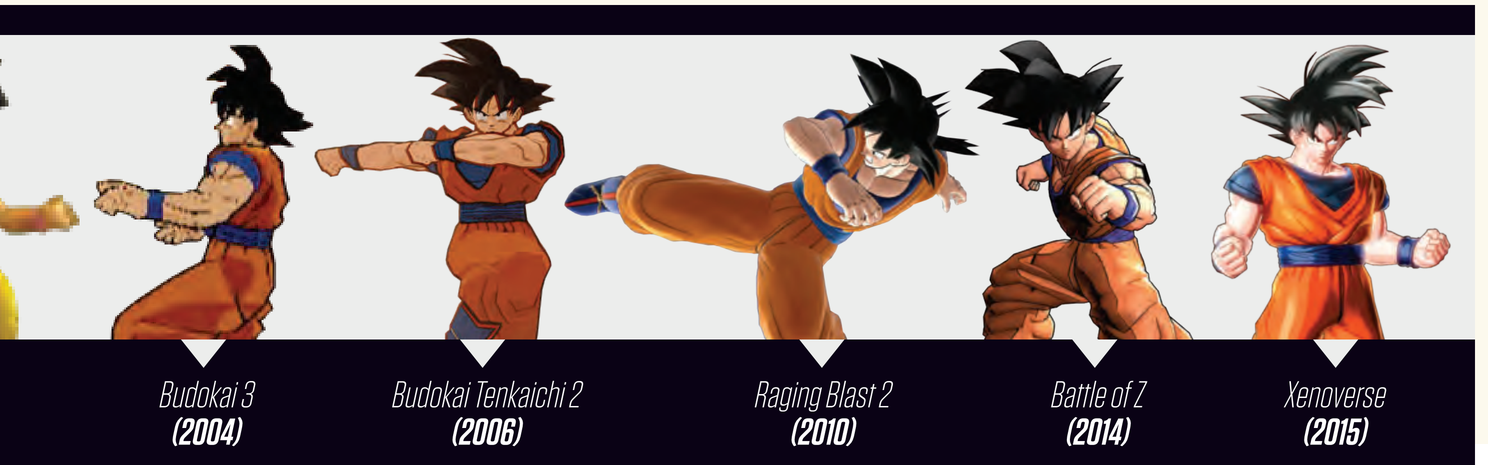


ALPHA VE BETA SÜRÜMLER

Yazıda bahsettiğim ve oyunun tamamlanmamış halinde yer alan fikirlerin hiçbirisi ne yazık ki gerçekleşmedi. Hacker oyuncular tarafından tamamlanması da artık imkânsız, çünkü Square Enix herkesi dava açmakla tehdit edecek kadar da katı ve anlamsız bir tavır sergiliyor.

CHRONO BREAK

Chrono Trigger'ın olağanüstü başarısının ardından Chrono Cross isimli bir devam oyunu geldi. Ardından da Chrono Break isimli yeni bir oyun duyurulsa da yıllarca geliştirme cehenneminde kaybolup en sonunda da yok oldu gitti. Gene de umut fakirin ekmeğidir derler.



Bilinmeyen YENİDEN YAPIMLAR

Yeniden yapımların bu kadar revaçta olmasını eleştirenler var, tamam ama eski oyunlara üvey evlat muamelesi yapmayan, bazı oyunların asla eskimeyeceğini düşünenler o âşık oldukları oyunu yeniden oynama fırsatı bulduğunda nasıl mutlu oluyorlar, biliyor musunuz!? Eh, ama bütün yeniden yapımlar da FF VII, Ocarina of Time vs. gibi bilindik olmuyor tabii. Çoğunuzun ruhu bile duymadan geçip giden, arkasında bir avuç mutlu insan bırakıp tümüyle tarihe karışan oyunlar da var. Ve evet, biz Pikselciler onları hatırlıyoruz…

- EMRE, ENES K., ÖMER

SWORD OF MANA [GBA]

Aslında *Mana* serisinin ilk oyunu olan, fakat Batı'ya *Final Fantasy* diye yutturulan *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden*'in remake'i. Öyle baştan savma bir yeniden yapım da değildir hani. Bütün oyun *Mana* serisine uygun şekilde elden geçirilmiştir. Her bir karakter ve çevre muazzam bir sanat ürünüdür. Özellikle müzikleri aşırı iyidir ki piyano albümünü de şiddetle tavsiye ederim. Saçma sapan incelemelere de kanmayın, serinin en iyi oyunlarından kendisi. **-Emre**



SWORD OF MANA

JETPAC REFUELLED [Xbox Live]

Xbox 360'ımı ilk satın aldığım dönemlerde uzun uzun oynadığım *Jetpac Refuelled*, kökeni 80'lerin başına XC Spectrum dönemine kadar uzanan *Jetpac*'in yeniden yapımı... Bu unutulmaz oyunun Live versiyonu ise 2006 yılının teknolojisine göre oldukça güzel grafiklere sahip. Yakında Xbox One'a daha da geliştirilmiş versiyonun gelmesi bekleniyor. **-Enes K.**

GOLDENEYE 007 [Wii / DS / Ps3 / 360]

Nintendo 64'te efsane olan **GoldenEye**'ı oynama şerefine hiç erişememiştim. Yıllar sonra Wii alınca yeniden yapımını deneyeyim dedim ve sayesinde FPS bağımlısı oldum çıktım. "Remake"ten ziyade bir "re-imagination" olan oyun Pierce Brosnan yerine Daniel Craig'i kullanarak modern James Bond havasını fazlasıyla yakalamıştı. Elden geçirilmiş versiyonu olan *Reloaded* da PS3 ve Xbox 360'a çıkınca hoşafın suyunun suyu sıkılmış gibi oldu lakin gayet de lezzetliydi. **-Emre**

FINAL FIGHT ONE [GBA]

Nam-ı diğer **Haggar...** Gelmiş geçmiş en unutulmaz SNES oyunlarından *Final Fight*'ın Gameboy Advance için yapılmış ve -nedense- çok da ilgi çekmemiş bu yeniden yapımı baştan savma bir şey de değil. Capcom'un yeni karakterler ve yeni ara videolar ile gelişmiş grafikleri buluşturduğu çok sağlam bir oyundur kendisi... Kaynayıp giden klasiklerden... **-Enes K.**

FINAL FANTASY I,II,III,IV [Her yerde varlar]

İlk dört oyun çıktıkları zaman için ayrı ayrı devrim niteliğindeydi ama kişisel olarak bugün için, bunların ardından gelen *FF*'ler kadar çekici olduklarını düşünmüyorum. Yine de meraklısı, serinin bu en eski oyunlarının yeniden yapımla-





FINAL FANTASY IV


LOAD RUNNER

rını her yerde bulabilir. Özellikle DS ve PSP'ye ve de sonrasında telefonlara ve Steam'e çıkan versiyonları bayağı derli toplu ve gelişkin.
-Ömer

KING OF FIGHTERS '94: REBOUT
[PS2]

SNK Playmore'un klasik *KoF* oyunlarını yeniden yapma halkasının ilk üyesi. Yeni arka planlar, kendi takımını kurabilme, online desteği gibi yenilikler içerse de ne yazık ki geri kalan her açıdan kötü bir oyundu. Sadece kenarları yumuşatılmış grafikler içeren oyunun yeniden yapım diye yutturulması benim gibi pek çok hayranı dellendirdi tabii. Hatta bir şekilde güzel oynanışı da mahvetmeyi başarmışlardı. Hüsranla sonuçlansa da ileride çıkaracakları diğer yeniden yapımlar için firmaya iyi tecrübe olmuşa benziyor (bkz: *King of Fighters '98: Ultimate Match*) **-Emre**

METAL SLUG X
[NeoGeo / PS / Wii / PSP / PS2 / PC]

Metal Slug serisinden ve alamet-i farikasından bahsetmeye gerek yok sanıyorum. Run 'N Gun dünyasının feriştahı sayılabilecek serinin ve yeniden yapım listemizin en ücra oyunlarından *X*… Aslen *Metal Slug 2*'nin hikâyesini işleyen ve *Metal Slug 3* motorunu kullanan oyun tomarla yeni silah ve bölüm sonu canavarlarıyla gelmişti. Geçtiğimiz sene Steam'de yerini aldıktan sonra bilinmezliğine bir miktar son vermeyi başardı. **-Enes K.**

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
[DS]

Neden eleştirildiğini anlamadığım bir oyun daha. İlk *Resident Evil*'ı gayet DS'e uygun şekilde aktardığı gibi yeni bulmacalar, stylus ve mikrofon kullanılabilen yenilikler de içeriyordu. Fakat vay efendim ekran çok küçükmüş de, grafikler çamur gibiymiş de, bilmem neymiş diye eleştirildi garibim oyun. Hayır adamların konsolun ekran boyutunu ve grafik kapasitesini değiştirmek gibi bir gücü varmış da kullanmamışlar sanki... Zombiler götürsün bunları, gayet güzel oyundu valla. **-Emre**

LOAD RUNNER
[Xbox Live]

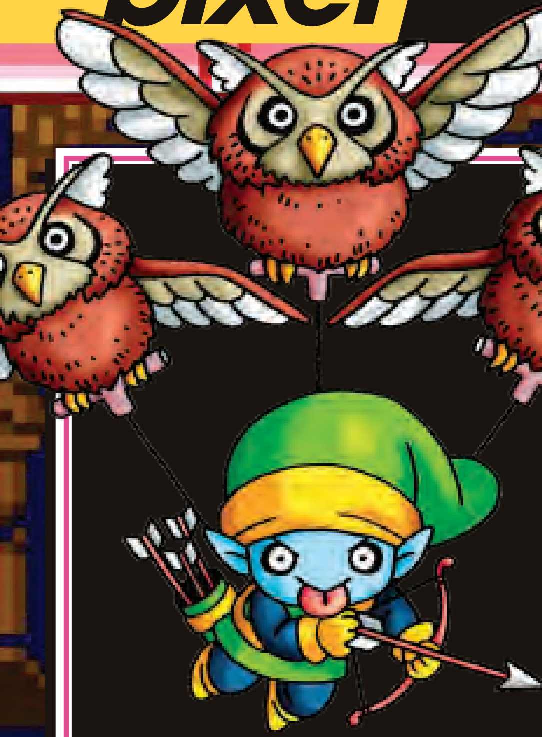
Aslında bu, Microsoft'un *Load Runner* üzerindeki ikinci yeniden yapım çalışması... Bu bilinmeyen yeniden yapımın daha bilinmeyeni ise 1995'te çıkmış olan *Load Runner: The Legend Continues* idi... Xbox Live'a çıkmış bu yeniden yapım ise çok güzel grafikler ve yenilikler getir-



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND
[GBA]

NES dönemlerinin efsane oyunlarındandır *Kirby's Adventure*. Dönemine göre grafiklerinin ve renk paletinin sterilliği ile dikkat çeken *Kirby*'nin GBA için yapılan bu versiyonu 'yeniden yapım' tabirinin hakkını veriyordu. Yeni karakterler, yeni görevler, yeni bölümler ve çok çok güzel grafikler sunan bu oyun üzerinden geliştirilen bir başka yeniden yapım (*Kirby and the Rainbow Curse*) ise Wii U'ya çıkmıştı.
-Enes K.





DRAGON QUEST (SERİ, 9-10 HARİÇ)

[Android / NDS / 3DS]

Dragon Quest serisi sahip olduğu onca popülariteye ve türün atası olmasına rağmen bir türlü bu taraflarda *Final Fantasy* kadar esmemiştir (yazar burada gene Batılılara isyan eder). Bu yüzden serinin pek çok oyunu hayran çevirilerini saymazsak Japonya dışına çıkamadı. Onca yılın ardından da serinin bütün oyunları önce DS'e, şimdi de Android'e gelişmiş grafikler ve yeni oyun mekanikleriyle, hem de ilk kez resmi olarak İngilizce şekilde yeniden yapıldı ki özellikle DS versiyonlarını kesinlikle tavsiye ederim. Şimdi de benim favorilerim olan *8* ve *9*'un 3DS versiyonları Batıya duyuruldu ki yeminle sırf bu yüzden seneye 3DS alacağım. Daha şimdiden pişman değilim. **-Emre**





PERFECT DARK

mekle kalmamış, uzunca süre eklentilerle de desteklenmişti. **-Enes K.**

BS ZELDA NO DENSETSU

[SNES Satellaview]

İlk ve efsane *The Legend of Zelda*'nın, dönemin koşullarında online sayılabilecek **Satellaview** versiyonu. Daha yüksek kapasite grafik ve sesler (16-bit), değişmiş zindanlar ve zaman dilimlerine bağlı sürpriz olaylar gibi tonla yenilik içeriyor. Çok uzun yıllar buralarda pek bilinmeden kaldı ve rom hacker'ların sayesinde tek kişilik oynanabilecek hale getirildi, hatta tamamen İngilizce'ye de çevrildi. İnternette iki tıkınıza bakar yani. Açık konuşmak gerekirse ben bu versiyonunu orijinalinden bile daha çok seviyorum. **-Emre**

PERFECT DARK

[Xbox Live]

Kaotik atmosferi ve unutulmaz soundtrack'i ile hatırlanan ve de **Nintendo 64**'ün *Turok*, *Doom 64*, *Quake* ve *007* ile birlikte en sağlam FPS'lerinden olan *Perfect Dark*'ın Xbox Live versiyonunun yapımını 4J Studios üstlenmişti. 'Remake' denemeyecek kadar köklerine bağlı olduğu için eleştirilse de, her halükarda başarılı bir yeniden yapım olmuştu. -**Enes K.**

CASTLEVANIA: DRACULA X CHRONICLES

[PSP]

Serinin en iyi oyunlarından biri olduğu halde Batıya gelmeyen *Rondo of Blood*'ın yeniden yapımını ve serinin tartışmasız en iyi oyunu olan *Symphony of the Night*'ın biraz elden geçirilmiş halini içeren ultra mega hiper paket. *Rondo of Blood*'un grafikler 3 boyutlu olacak şekilde geliştirilmiş, oyun tamamen İngilizceye çevrilmiş ve baştan seslendirilmiş. Yalnız *Symphony of Night*'a yapılan yeni seslendirme oyunun bütün orijinalliğini bozmuş bence. O oyun bildiğin Engrish (evet English değil) haliyle efsaneydi çünkü: "What is a man? A miserable little pile of secrets!" **-Emre**

KUNIO-KUN NO CHOU NEKKETSU (GOAL 3)

[DS]

Şu an bu dosya konumuzu okuyan sizlere 3DS almayı düşündürtecek kadar heyecan verici bir yeniden yapım... Bir futbol oyunundan, bir SNES oyunundan fazlasıydı *Goal 3*... Hiç pas vermeyen topuz saçlı elemanıyla, özel şutla-



BS ZELDA NO DENSETSU



GOAL 3



rıyla, müzikleriyle tam bir şaheser olan oyunun DS için yeniden yapılmış halinin adı ise *River City Soccer Hooligans* olarak geçiyor. Modernize grafikler, o enfes müziklerin remix halleri ve *Goal 3*! **-Enes K.**

RIVER CITY RANSOM EX [GBA]

Okul basıp bahçesinde adam dövme simülasyonu *River City Ransom*, bundan önce de iki kez yeniden yapım yüzü görmüş bir oyun. Lakin su götürmez şekilde en iyi hali bu diyebilirim, çünkü daha oyunun başında yanınıza bir adam veriyor. Klasik versiyonundan farklı olarak ekranda çok daha fazla adam yer alabildiği için kavganın çapı da hayli artıyor tabii. Pek çok oyun içeriğinin değiştirilebilmesi, kayıt özelliği, çoklu oyuncu desteği de var. Lakin benim en çok sevdiğim tarafı çetenizdeki adam sayınızın daha da artırılabilmesi olmuş. Dört liseli olarak ellerde zincir, lastik, çöp bidonuyla okul basmanın zevkini anlayamazsınız... **-Emre**

DOUBLE DRAGON ADVANCE [GBA]

Şimdikiler pek bilmez, dayak dediğin *Double Dragon*'dan çıkmadır. **Advance** versiyonu da sırf daha çok dayak atabilin diye pek çok yeni tur içeriyor ki bunların çoğu serinin diğer oyunlarından alıntı zaten. O yüzden oyuna cuk oturmuşlar ki aynı kural oyuna eklenen yeni düşmanlar ve silahlar için de geçerli. Bütün oyunu tek canla bitirmenizi bekleyen Survival Mode (daha çok bekler) ve istediğiniz an değiştirerek her iki ejderi de kullanabildiğiniz yeni modlar falan da var. Bundan iyisi suya batırılmış odun artık. **-Emre**

METROID: ZERO MISSION [GBA]

İsminden ötürü yıllar sonra gelen bir prequel zannedilse de, *Metroid: Zero Mission* sağlam bir yeniden yapım. 1994'te çıkan ve *Metroid*'in devam oyunu olan *Super Metroid*'de tepki çeken ve beğenilmeyen ne varsa (kontrol şeması, fizik motoru vs.) itinayla toparlayarak harika bir yeniden yapım inşa etmişti Nintendo. Buna rağmen *Metroid* serisinin en az bilinen ve en az satılan oyunu oldu. Yine de WiiU'nun Virtual Console'u sayesinde biraz olsun layığını buldu. **-Enes K.**





LUNAR: SILVER STAR HARMONY [PSP]

1992 yapımı *Lunar: The Silver Star*, JRYO türünün yapı taşlarından olarak görülür. Özellikle Japonya'da bir hayli de popülerlik yakalamış zamanında ve hatta tekrar tekrar yeniden yapımı çıkarılmış. *Silver Star Harmony* ismiyle PSP'ye çıkan bu yeniden yapım, oyunun üçüncü yeniden yapımı oluyor. Grafikler, hikâye falan komple elden geçirilmiş. Şu an için çok bir orijinalliği kalmadı aslında ama askerde bitirmiştim bunu, anısı büyük (hey gidi...). **-Ömer**



emülasyon

DRASTICK DS EMULATOR





Emülasyon denince illa 15-20 sene önceye gitmemiz gerekmediğini düşünerek bu ay sizlere Android cihazınızda DS oyunlarını sorunsuzca oynayabileceğiniz DraStic DS Emulator'ü tanıtmak istedik.

Öncelikle Google Play'den DraStic'in demo sürümünü indirerek *Metroid Prime: Hunters* ve *Okamiden* gibi Nintendo DS'in en sağlam grafikli oyunlarını deneyebilir, cihazınızın emülatörün hakkından gelip gelemeyeceğinden emin olabilirsiniz. Demo sürümle sadece 1 saatlik bir oyun süresine sahipsiniz ve kayıt yapamıyorsunuz. Eğer performanstan memnun kalırsanız, tam sürümünü 13 TL'ye satın alabilirsiniz.

Eğer telefonunuz 5.5 inçten küçükse programda sorun yaşamanız olası. Bunun için arayüzün altındaki ters ok simgesine tıklayarak DS'in alt ve üst ekranlarını kendi isteğinize göre konumlayabilirsiniz. Örneğin alt ekranın sadece harita işlevi gördüğü bir oyunda sağ alta küçülterek küçük ekranlarda bile oynanacak duruma getirebilirsiniz.

DS oyunlarını emülatörde oynamanın yasallık durumu ise çoğu Nintendo konsolunda olduğunun aksine daha gri bir durumda. ROM indirip oynamak tabii ki yasal değil ancak Nintendo DS depolama aygıtları sayesinde elinizdeki DS oyunlarını yedekleyip emülatörde çalıştırmak mümkün olabiliyor.

Android tablet kullanıcılarının binlerce oyunluk skalası ile bu emülatörü edinmesi elzem... Telefon kullanıyorsanız da demo sürümüne bir şans verin. *9 Hours, 9 Person, 9 Doors* isimli DS oyununu şiddetle önererek sizi bol emülasyonlu günlere uğurluyorum. **- Enes K.**



sen bu oyunu bilmezsin

KING'S FIELD SERİSİ [PSX / PS2]

İnsanın en sevdiği oyun serisinin hiç bilinmeyen, kimselerin duymadığı bir seri olması ne demek bilir misiniz? Bana sormanız yeterli. İtiraf ediyorum, siz salyalar akıtarak *Dark Souls* ve *Demon Souls* oynarken hepinizi nefretle izledim. Neden mi?

King's Field ilk oyunu PSX için 1994'te yapılmış (son oyunu da PS2'ye çıkan) bir first-person RYO serisi. Seri oldukça hantal, feci derecede zor ve grafikleri günümüz için komik seviyede. Fakat dönemin teknik kısıtlamalarına rağmen ufacık bir CD ve konsola devasa bir dünya sığdırmak inanılmaz bir başarı ki klasik konsollarda pek böyle RYO yoktur zaten. NPC sayısı yok denecek kadar az, dünyası alabildiğine ıssız ve her köşesi keşfedilmeyi bekleyen gizliliklerle doludur *King's Field*'ın. Hayatım boyunca bu oyundan aldığım macera ve keşif hissini başka hiçbir oyundan alamadım ben şahsen. 10 metrelik ejderhalarla soluksuz savaşırken, binbir zorlukla tırmandığın dağın tepesinden aşağıya bakarken, ellerimle yoklaya yoklaya gizli bir geçit bulurken yaşadığım hisleri tarif edemem...

Lakin seri Japon ve benim gibi Japon kafalı oyuncular tarafından ayakta alkışlansa da siz Batılılar yüzüne bile bakmadınız. Bu yüzden From Software de seriyi sizin sevebileceğiniz şekilde daha aksiyon ağırlıklı, üçüncü kişi kamerasından oynanabilir hale getirip, biraz da grafik abanınca siz de bir güzel Souls diye yuttunuz. Bu yüzden *King's Field*'ın da devamı gelmiyor artık. Alacağınız olsun hepinizin, yemişim ruhani devamınızı (evet sinirliyim!).
- Emre



SHADOW TOWER VE ETERNAL RING

From Software'in King's Field haricinde Shadow Tower ve Eternal Ring isimli iki tane daha first-person RYO'su var ki benim gibi hepsini oynarsanız bütün bu oyunların Souls serisi için geliştirilen fikirlerin deneme tahtası olduğunu çok net görebilirsiniz.

EA SPORTS - GALATASARAY SAVAŞLARI

Galatasaray'sız bir Türkiye Ligi

Benim en sevdiğim hep *FIFA 2000* olmuştur. O tarihten sonra seri benim için baş aşağı gitmeye başladı ve bir de üzerine *Winning Eleven* efsanesi gelince tamamen çıktı gitti hayatımdan. Yalnız hepimizin yıllardır cevabını merak ettiği bir soru var: Oyunda koskoca Türkiye ligi varken neden sadece **Galatasaray** yoktu?

Bu sorunun cevabı "EA telif hakkını alamadı çünkü" şeklinde geçiştirilse de aslında gerçek bu değil. Olayın aslı şu: Oyun yapımcıları, ligleri oyunlarında kullanabilmek için federasyonlara para ödüyor. Real Madrid, Manchester United, Barcelona gibi oyunun reklam yüzü olacak, videolarında falan yer alacak çok popüler ve başarılı takımlara ise ayrı bir ücret ödeniyor. İşte Türkiye Ligi'nin ilk kez oyunda yer alacağını öğrenen Galatasaray da kendini bu sınıfa dâhil ederek EA Sports'tan ek ücret istedi. Bu talebe çok sert bir tepki veren **EA Sports** ise Galatasaray'ı oyundan çıkarttığı yetmiyormuş gibi takımın sahte bir versiyonuna bile yer vermedi. Onun yerine Sakaryaspor'u koymayı tercih etti. Ne kadar kızdıysa artık...

Lakin işin ilginç tarafı bu değil. Galatasaray'ın oyunda yer almadığı 2000 sezonu ironik şekilde kulüp tarihinin en başarılı sezonu oldu ve Galatasaray üst üste dördüncü kez şampiyonluğa ulaştığı gibi, hem UEFA'yı, hem de Süper Kupa'yı alarak Avrupa futbolunu da domine etti (yazarın burada göğsü kabarır). Hani EA Sports'a mı hırs yaptınız diye sormadan edemiyor insan.

Tabii bunun üzerine *FIFA 2001*'de roller tamamen değişti. Firma Galatasaray'ı bir süper kulüp olarak kabul etmek zorunda kaldı ve taraflar resmi olarak anlaşmaya vardı. Ne de olsa oyunu özellikle Ortadoğu taraflarında pazarlamak için Galatasaray'dan daha iyi bir kapak olamazdı. Sonuç olarak *2000*'nin tam aksine Türkiye Ligi'nin olmadığı oyunda yer alan tek Türk takımı Galatasaray oldu ve hatta oyunun unutulmaz (zamanında da büyük olay olan) **Hagi**'li kapakları rafları süsledi.

Yalnız *FIFA 2001*'de Galatasaray aşırı güçsüzdü, forması uydurmaydı, sadece dostluk maçı yapılabiliyordu ve spikerler hiçbir oyuncusunu söylemiyordu niyeyse. Bu da EA Sports'un intikamı mıydı, o da sizin yorumunuza kalmış artık. **-Emre**



2000'deki ilk EA Sports - Galatasaray restleşmesine firmanın tepkisi çok büyük olmuş ve kulübü oyunundan tamamen çıkarmıştı. Fakat bir yıl içerisinde gerçekleşecek acayiplikleri o günden kestirmesi elbette mümkün değildi...

oradaydım

KURTARICI KATİL

[MadWorld - Final Sahnesi]

Varrigan City çılgın bir dünyadır. Sıradan insanlarının siyah-beyaz dünyasındaki tek renk, kanın rengidir. Kırmızıdır. Teröristler tarafından ele geçirilen şehrin dış dünyayla bağlantısı kesilmiş ve burası sadece öldürenin hayatta kaldığı devasa bir arenaya çevrilmiştir. Şehir üç gündür bir kan deryasında yüzmektedir adeta. Bu çılgın yarışmanın adı DeathWatch'tur. Sokaklarında dünyanın en vahşi adamları birbirini et yığınına çevirmekte, dünya bu kan sporunu 7/24 şehvetle izlemekte, hatta programın yorumcuları da yaptıkları yorumlarla izleyenlerini kırıp geçirmektedir.

Bütün bu kan yağmurunun ortasında yeni ve gizemli bir yarışmacı belirir: **Jack Cayman**. Sağ kolundaki elektrikli testere ile rakiplerini lime lime ederek sıralamada basamakları birer birer tırmanır ve kısa sürede en popüler yarışmacılardan biri haline gelir. Final maçında da The Black Baron'u paramparça edip şampiyon olması pek uzun sürmez.



Fakat şunu kimse bilmemektedir; Jack herkesin öldüğünü sandığı eski şampiyondur. Ve bu sefer bu korkunç müsabakayı sonlandırmak için gelmiştir şehre. Bunu çok geç öğrenen organizatörler derhal peşine düşerler. Jack için bu adamları dilimlemek pek zor değildir fakat dövüş sırasında kendisine silah çekilince, hayatını son anda Leo isimli ve canını Jack'e borçlu bir sivil kurtarır.

Leo gerçek kimliğini Jack'e açıklar. Aslında düzenlediği bu turnuva ve alet ettiği şirketleri vasıtasıyla milyon dolarları götüren en tepedeki kişidir. Jack gibi bir şampiyonun ve yatırımın bu şekilde ölmesini istemediği için hayatını kurtarmıştır zaten. Jack ise gülümser ve çalıştırdığı elektrikli testeresini aniden Leo'nun vücuduna sokar. Kendisine şaşkın gözlerle bakan ve yardım dilenen adama da şu cevabı verir:

"Ben insanlara yardım etmem. Onları öldürürüm." **-Emre**

Oyungezer

SAYI: 94 - 2015/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emre Karaoğlu, Burak Eken, Deniz Görmez, Özer Özdoğan

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Ağustos 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, *Oyungezer Efsaneler Serisi* ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, ***efsaneler@oyungezer.com.tr*** e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014 · ARALIK 2014 · OCAK 2015 · ŞUBAT 2015
MART 2015 · NİSAN 2015 · MAYIS 2015 · HAZİRAN 2015
TEMMUZ 2015 · AĞUSTOS 2015 · EYLÜL 2015 · EKİM 2015 (?)